
HAPPY-COMPUTER
SPECIAL
DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
AUSGABE 3
öS 55,-/sfr. 6,50
Lit. 6.600/hfl. 8,-
DM 6,50
TURNIER DER FUSSBALL-SPIELE
★ Welche Software hat den besten Kick?
SPARSCHWEIN-SCHONER
★ Tolle Spiele zu Taschengeld-Preisen
VIDEO-SPIELE
★ 4 Mega-Bit für Sega: Supermodul »Afterburner«
★ Bildschirm unter Beschuß: der Nintendo-Zapper
★ Sportspiele ganz stark: Die neuen Module im Test
SUPER-GEWINN: RASTAN SPIELAUTOMAT
PLAY

Das neue Glück mit alten Spielen

Willkommen zur 3. Power Play! Seit der letzten Ausgabe sind acht Wochen vergangen, die uns einen ganz schönen Schwung neuer Computerspiele beschert haben. Ihr wart auch nicht faul und habt fleißig geschrieben – vielen Dank für Eure Post! Wir bemühen uns, jeden Brief zu beantworten und bitten um Geduld, wenn wir dafür mal etwas mehr Zeit brauchen.

Das Titel-Thema in diesem Monat sind Fußball-Simulationen für Computer und Videospiele. Das Ergebnis unseres Vergleichstests ist eine kleine Sensation: das mit Abstand älteste Programm hat fünf Jahre auf dem Buckel und deklassiert die zum Teil erst vor wenigen Wochen erschienenen Konkurrenten. Dieses Resultat paßt zu einem interessanten Trend: vor ein paar Monaten wurde mit »Arkanoid« das »Breakout«-Spielprinzip wieder ausgebuddelt. Rennspiele sind derzeit wieder in, deren Spielprinzip trotz aufgemotzter Grafik auf solchen Uralt-Spielen wie »Night Driver« basiert. Mit anderen Worten: Die alten Ideen sind doch die besten.



Der Fitneß-Teppich von Bandai eröffnet neue Videospiel-Dimensionen, von denen sich Anatol gerade erholen muß... wie gut, daß ein Betreuer Erste Hilfe leisten kann. Martin joggt bis zum High Score weiter.



Unser Mann in Las Vegas: Boris machte die CES unsicher und stöberte dabei viele Trends und Neuheiten auf

Als ich neulich mal wieder versuchte, in unseren Software-Schränken aufzuräumen, stieß ich auf viele alte Perlen, die man eigentlich immer noch gerne spielt. Da waren einige nostalgische Seufzer fällig und die Erkenntnis, daß sich die Softwarehäuser früher mehr Mühe beim Spielprinzip gegeben haben. Heute setzt man oft nur auf Effekthaschereien oder Lizenzgeschäfte mit großen Namen. Das gilt natürlich nicht für die gesamte Software-Szene; Spiele mit ebenso einfachen wie guten Spielideen wie »Tertris« gibt es zum Glück auch noch.

Eine tolle Idee hatte jedenfalls die japanische Firma Bandai, die eine irre Hardware-Erweiterung für das Nintendo-Videospiel herausbringt: den Fitneß-Teppich! Einen Test der kessen Matte findet Ihr im Videospiel-Teil dieser Ausgabe. Während sich das restliche Redaktions-Team auf dem Teppich zu sportlichen Höchstleistungen quälte, düste Boris gen Las Vegas. Hier fand die Winter-CES statt, eine Messe, auf der zahlreiche Software-Anbieter brandneue Computerspiele vorstellten. Sega und Nintendo waren auch mit großen Ständen vertreten.

In Haar bei München war indes auch einiges los: Haarscharf vor Redaktionsschluß besuchte uns Roger Swindells von Epyx. In seinem Köfferchen waren viele Spiele-Neuheiten, auf die wir bereits einen ersten Blick werfen durften: Mehr über »Impossible Mission II«, »Street Sports Soccer« und den »Winter Games«-Nachfolger »The Games: Winter Edition« im Aktuell-Teil. Bei den Videospielen haben wir einen echten Knüller für Sega-Fans zu bieten: einen Exklusiv-Test des mit Spannung erwarteten 512-KByte-Moduls »Afterburner«.



Roger Swindells von Epyx brachte uns »Impossible Mission II« vorbei

Um Euch noch umfassender über die Neuerscheinungen zu informieren, haben wir unseren Computerspiele-Teil um die Rubrik »Kurz-Tests« bereichert. Hier werden weniger wichtige Spiele kurz angesprochen, für die wir sonst keinen Platz in Power Play hätten. Klar, daß Umsetzungen dabei nicht zu kurz kommen.

Bis in vier Wochen wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen und natürlich auch beim Spielen – möget Ihr immer schneller sein als die Aliens...

Euer
Heinrich Lenhardt





INHALT

Aktuell

Las Vegas – Stadt der Spieler: Ein Bericht von der Winter-CES	8
Kurzmeldungen und Neuheiten	15
Preview: Impossible Mission II	16
Spiele-Hitparaden	22
Neue Spiele-Sammlungen	23

Turnier der Fußballspiele

Bits, Bytes und Beckenbauer: Großer Fußball-Vergleichstest	24

Billig-Spiele

ATV-Simulator, Motos	84
Beat it, Grand Prix Simulator, BMX Kidz	85
Abyss, Crystal Raider, Transmuter	86
Pro Ski Simulator, Mike, Space Ranger	88

Computerspiele-Tests

Tetris	32
Gauntlet II	33
Gryzor	34
Rastan	35
Psycho Soldier	36
Masters of the Universe	36



»Platoon« – das Spiel zum Film. Action, daß der Dschungel wackelt.

Platoon	38
Bravestarr	39
R.I.S.K.	41
Emetic Skimmer	41
Skyfox II	42
Apollo 18	42
Thunder Boy	44
Terramax	44
Out Run	46
Super Hang-On	47
Bangkok Knights	47
Winter Olympiad 88	48
Colossus Mah Jong	50



Farborgien beim Hyperraum-Trip: »Captain Blood« ist auf dem ST unterwegs

Die Arche des Captain Blood	68
Not a Penny more, not a Penny less	69
Deflektor	70
2400 A.D.	71
Sherlock	72

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Backlash	72
Enduro Racer	74
Indoor Sports	74
Rampage	75
Sub Battle Simulator	75
Western Games	78
Wizball	78

Kurz-Tests

Rygar, Flying Shark, Madballs, Powerplay, Impact, Phoenix	79
Ultima IV, Garfield	80
Moebius, Inside Outing, Tanglewood, IK +, 720 Grad	81

Videospiele-Tests

Kung Fu Kid	90
Afterburner	91
Fantasy Zone II	92
Great Golf	94
Teddy Boy	94
Great Basketball	96
Alien Syndrome	97



Aliens im Videospiele-Teil bei Segas »Alien Syndrome«

AUSGABE •3•



Agent 4125 kehrt zurück: Ausführliche Informationen über den neuen Epyx-Renner »Impossible Mission II« im Aktuell-Teil dieser Ausgabe

Slalom	97
Die Muskelkater-Matte	98
Clu Clu Land	100
Pinball	100
Duck Hunt, Gumshoe	101
Lode Runner	102
Real Sports Tennis	102
Midnight Magic	103

Automatenspiele-Tests

Exzisus	104
R-Type	105
Pac-Mania	106
Oscar	108

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Vermeer, Wizball, Gryzor	52
Enduro Racer, Teddy Boy, Space Harrier, Transbot, Fantasy Zone, Alex Kidd	53
Alternate Reality - The Dungeon	54
Stifflip & Co., Trantor, Bubble Bobble, Mermaid Madness	55
Antiriad	56
The Bard's Tale, Mega Apocalypse, Wizball, Delta, Impact, Solomon's Key	58
Galaga, Rygar, Crystal Castles	
Leser-Fragen	59
The Bard's Tale leicht gemacht (3)	60

Story

Sensible Software-Spezialisten: Interview mit Jonathan Hare von Sensible Software	64
Atari Games: Von Anfang an (3)	110

Allgemeines

Einleitung	3
Comic	62
Leserbriefe	66
Wettbewerb: Rastan-Automat zu gewinnen	82
Power Play-Classic: Archon	113
Vorschau	114
Impressum	114

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter, lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Von 0 auf 10

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielereien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Wertungs-Geburt

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt hl					
Boris Schneider bs					



Abschließend ein paar Worte über einen Tester, der nicht in jeder Power Play vertreten ist: In mehreren Zuschriften wurde nach dem Schicksal von Gregor »gn« Neumann gefragt. Nun, es geht ihm gut und wir haben ihn nicht verstoßen. Da er für Happy-Computer einige Aufgaben im »Nicht-Spiele-Bereich« wahrnimmt, kann er nicht an jeder Power Play mitarbeiten. Wir haben Gregor jedoch sanft überredet, für die nächste Power Play wieder einige Spiele zu testen. (hl)

Faszinierende Spielewelt

Laß' Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

**alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spieledisketten – und schon kann die Reise losgehen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest. Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaclubs und und und…**

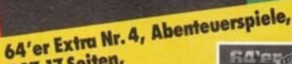
Die 64'er-Spielesammlung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette

Mit den 15 spannenden Spielen, der ausführlichen Anleitung sowie den farbigen Bildschirmfotos ist Dir ein fantastisches Spielvergnügen gewiß:
Balliard: Einfallswinkel = Ausfallswinkel. Wer das nicht befolgt, hat es schwer bei dieser Mischung aus Tennis und Billard. **The Way:** Zu verschlungenen Pfaden gesellen sich Geldsäcke und böse Geister, die es zu bekämpfen gilt. **Vager 3**: Joystickprofis mit ungetrübtem Visierblick und Trefferinstinkt können ihr Punktekonto schwer mit Abschußprämien beladen. **Firebug**: Hoffentlich fängt Dein Joystick nicht ebenfalls Feuer, wenn es heißt, die wertvollen Koffer aus dem brennenden Haus des Professors zu erwischen. **Pirat**: Taktik, Timing und gute Navigationskenntnisse sind Voraussetzung für ein bis zu 25 Jahre langes Piratenleben. **Wirtschaftsmanager**: Simulation aus den höchsten Etagen der Wirtschaft, nicht 1000 Stück, sondern ganze Firmen gehen über den »Ladentisch«. **Vier gewinnt**: Einfach, aber gerade deshalb ein Spiel, das schnell zu Erfolgserlebnissen führt. **Brainstorm**: Mastermind stand Pate für dieses vielseitige Denkspiel. **Hypra-Chess**: Spiel' Schach gegen einen C64. **Maze:** Wer die Übersicht behält und nicht kopflos herumspringt, wird das Ziel erreichen. **Schiffe versenken:** Endlich eine faire Version dieses weitverbreiteten Spieles, mit zusätzlichen Spielvarianten. **Handel:** Hier kannst Du deinen Geschäftssinn und Deine Risikobereitschaft unter Beweis stellen, ohne wirklich später am Hungertuch nagen zu müssen. **Börse:** Diese Spiel bietet wirklich einen hervorragenden Einstieg ins Börsenkarussell. Außerdem sind noch die Spiele **Vier in vier** und **Magic-Cubs** enthalten.

Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 bzw. C128D (64er-Modus), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.

Bestell-Nr. 90429, ISBN 3-89090-429-7

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)



64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele, 1987, 17 Seiten, drei Disketten

Robox: Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, enstand der Haß auf alles Lebende. Er befahl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Deine Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Du das tust, bleibt Dir überlassen. **Scotland Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begib Dich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lasse Dich engagieren bei Scotland Yard. Verhöre Tatverdächtige, prüfe deren Alibis und verfolge die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Deine Beförderung zum Oberinspektor. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruierst Du weitere Verbrechen und gibst damit Deinen Freunden harte Nüsse zu knacken.

3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C64/C128

Bestell-Nr. 38704

DM 29,90* (sFr 24,90*/öS 299,–*)

Außerdem gibt es in der Software-Reihe »64'er Extra« noch folgende Programme: Best of Grafik Vol. 1, 3D-Grafik für C64, Grafik-Design, Tips & Tricks, Bestell-Nr. 38701, DM 49,90* (sFr 44,90*/öS 499,–*) • Best of Grafik Vol. 2, Scrolling für Spiele, Fractal-Landschaften, Business-Grafik, Grafik-Erweiterungen, Super-Drucker-Software, Bestell-Nr. 38702, DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,–*) • Best of Grafik Vol. 3, Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3D-Trickfilm, Apfelmännchen, Super-Hardcopies, Bestell-Nr. 38703, DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,–*)

Die 64'er-Spielesammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette

Auch der zweite Band der Spielesammlung mit 14 spannenden Spielen entführt Dich in eine fantastische Action-Welt:
Billard: Banden- oder Lochbillard, allein oder zu zweit, das ist hier die eine Frage. Wie Du die Kugeln dann einlochst, eine ganz andere. **Tonti:** Ein schnelles Auge und geschickte Hände am Joystick werden verlangt, um auch einmal eine Tontaube zu treffen. **Freiheit:** Du bist auf einer Insel, gefangen im untersten Verlies. Wie flüchtest Du zur Nachbarinsel? Der Weg wird schwierig, denn bis zu hundert Räume sind zu meistern. Ein Textadventure besonderer Klasse. **Apokalypse Now:** Ein Hubschrauber-Klassiker, ein Spiel mit tödlichem Ausgang – nicht unbedingt für Dich – aber nur, wenn Du am Joystick Profiqualitäten vorweisen kannst **Black out:** Ein Spielhallenhit für den C64. Reaktionsvermögen, eine ruhige Hand und ein bißchen Glück gehören schon dazu, um alle Blöcke abzuschießen. **Aquantor:** Wasser, Wasser, Wasser, so weit der Bildschirm reicht. Nur schnell einen Damm errichten und fleißig punkten, wenn man im Trockenen sitzt. **Tödliches Dioxin**: Du hast vier hochmoderne Hubschrauber und bist selbst ein wagemutiger, unerschrockener Pilot. Der Haken an der Sache ist die Fracht – tödliches Dioxin. **Libra:** Du fliegst für die intergalaktische Föderation der Raumritter und rettest ein unabhängiges Sonnensystem. **Dasher:** Pac-Man stand Pate für dieses Spiel. Zu den bekannten Funktionen, wie Punkte fressen und Gegener vernichten, erhältst Du die Möglichkeit, eigene Spielfelder zu entwerfen und aufzubauen. **Bundesliga Manager:** Einer der 18 Bundesligaclubs wartet auf Dein Multitalent und Du hast wirklich mächtige Mittel zur Hand, um erfolgreich zu agieren. Außerdem sind noch die Spiele **Golf, Zauberschloß, Steel Slab** und **Space Invader** enthalten.

Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:
C64 oder C 128 bzw. C128D (64'er Modus), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.

Bestell-Nr. 90428, ISBN 3-89090-428-9

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

* Unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

711125

Las Vegas – Stadt der Spieler

Eine Woche lang gehörte Las Vegas nicht nur den Roulette- und Poker-Spielern. Statt Spiel-Chips und Slot-Maschinen standen bei der Winter-CES Mikro-Chips und Joysticks im Mittelpunkt. Für Spiele-Fans gab es auf dieser Messe viele starke Neuheiten zu bestaunen.

Mekka der Spieler, Stadt der Neon-Lichter, Juwel in der Wüste: Las Vegas gehört zu den ungewöhnlichsten Städten der Welt. Und einmal im Jahr, Ende Januar, gesellen sich zu den Poker-Tischen und den einarmigen Banditen die Joysticks, Videospiele und Computer.

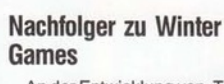


Rennrodeln bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)

Wir haben auf der CES nach den heißesten Spiele-Neuheiten gesucht und sind dabei auf so manchen Knüller gestoßen.

Eines der in Deutschland populärsten Softwarehäuser ist sicherlich **Epyx**. Die neuen Titel, die Epyx auf der CES vorstellte, sollen an den Erfolg von Titeln wie »Pitstop« und »California Games« anknüpfen.

Epyx hat vom amerikanischen olympischen Komitee die Rechte erhalten, die offiziellen Computerspiele zur Olympiade 1988 herzustellen. Gleichzeitig ist Epyx damit ein Sponsor für das amerikanische olympische Team geworden. Natürlich wird die Computer-Olympiade nicht lange auf sich warten lassen. **The Games: Winter Edition** ist die Epyx-Version der olympischen Winter-Spiele in Calgary. Das neue Spiel soll nicht einfach nur ein »Winter Games II« werden. Noch mehr Detail-Treue soll für noch packendere Duelle mit bis zu acht Spielern sorgen. Sieben Disziplinen, darunter Eiskunstlaufen, Ski-Abfahrt, Rodeln, Eisschnellaufen und Slalom, werden im fertigen Programm enthalten sein. Als besonderen Gag will man jede Disziplin so gestalten, wie man sie auch auf dem Bildschirm als Fernseh-Übertragung sehen würde. Beim Ski-Slalom wird man sogar zu Spielbeginn die Standorte für die Fernsehkameras bestimmen können.



Nachfolger zu Winter Games

An der Entwicklung von »The Games: Winter Edition« nehmen ehemalige Athleten und Trainer der amerikanischen Olympia-Mannschaft teil, um die Realitätstreue der Disziplinen zu garantieren. Das Wintersport-Ereignis soll sich auf C 64, MS-DOS-PCs und Apple II abspielen.

Ein Hauch von »Miami Vice« weht durch das Zimmer, wenn man **L.A. Crackdown** spielt, ein neues Grafik-Adventure von Epyx. Sie übernehmen die Rolle eines erfahrenen Polizisten, der gemeinsam mit einem »Rookie«, einem Polizei-Frischling, einen Drogen-Ring auffliegen lassen will. Sie sitzen in einem Überwachungswagen und geben Ihrem Partner über Funk Anweisungen. Auf zwei Fernseh-Monitoren können Sie das Geschehen über versteckte Kameras beobachten.

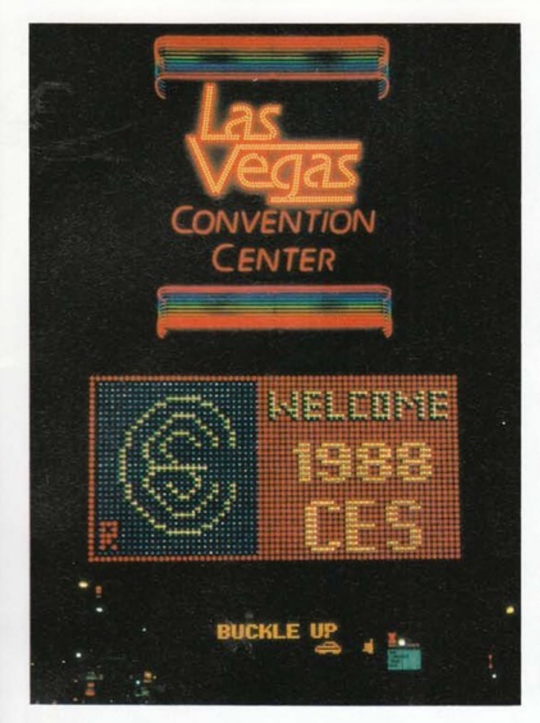
Allerdings wird der Rookie Ihren Befehlen nicht immer gehorchen, Ihnen widersprechen und Fehler machen. Wenn Sie den Rookie falsch behandeln, wird er nicht aus diesen Fehlern lernen und kann den Fall höchstens als Leiche beenden. Das Adventure wird dank eines Menü-Systems komplett mit dem Joystick gesteuert. »L.A. Crackdown« soll im März für C 64, MS-DOS und Apple II veröffentlicht werden.



Eiskunstlauf bei »The Games: Winter Ed.« (C 64)

Endlich: Fußball

Bald erscheint das erste Fußball-Programm von Epyx: Bei **Street Sports Soccer** wird auf Hinterhöfen und Straßen gekickt. Es wird hier keineswegs auf die genaue Einhaltung sämtlicher Fußball-Regeln geachtet. In jeder Mannschaft spielen drei Spieler (ein Torwart, zwei Feldspieler), die man sich zu Beginn aus einer Gruppe von Kindern aussuchen darf. Jeder Teenager hat seine besonderen Eigenschaften und Nachteile. Natürlich kann auch gegen den Computer gespielt werden. Epyx-Mitarbeiter beschreiben Street Sports Soccer als schnelles Geschicklichkeits-Spiel mit sehr viel Joystick-Action. Street Sports Soccer soll es im April für C 64, MS-DOS und Apple II geben.



Für die Freunde der realistischen Mannschaftssport-Simulationen hat Epyx ein neues Eisen im Feuer: **The Sporting News Baseball** ist eine Baseball-Simulation, die in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Sportzeitschrift »The Sporting News« entstand. Ob weitere Simulationen zu anderen Sportarten unter dem Sporting-News-Logo erscheinen, steht noch nicht fest. Das realistische Baseball-Spiel ist auf jeden Fall für den Sommer geplant. Zuerst erscheinen sie für C64-, MS-DOS- und Apple II-Versionen.

Zu guter Letzt darf bei Epyx ein neues Autorennen nicht fehlen: **4x4 Off-Road Racing** ist ein Cross-Rennen durch unwegsames Gelände der USA. Sie können Ihren Geländewagen zu Spielbeginn mit allerlei Extras ausrüsten und müssen während der Fahrt auf Ihre Vorräte achten und Reparaturen ausführen. 4x4 soll im Sommer für C64, Amiga und MS-DOS erscheinen.

Mehr Sport von EA

Ein weiteres bekanntes amerikanisches Software-Haus ist **Electronic Arts**. Auch hier bemüht man sich um realistische Sport-Simulationen und hat sich zwei amerikanische Sportstars unter Vertrag genommen, um mit deren Hilfe neue Spiele zu programmieren. **John Madden Football** für die Apple II-Computer soll im Frühjahr erscheinen. An einer Basketball-Simulation namens **Michael Jordan Basketball** wird noch gearbeitet.

Endlich: Bard's Tale II für Amiga

Im Frühling erscheinen gleich vier neue Rollenspiele von Electronic Arts: **Deathlord** ist ein Programm im »Bard's Tale«-Stil mit vielen Dungeons, Zaubersprüchen und Monstern. Ohne Magie und Monster kommt **Wasteland** aus, das nach einem Atomkrieg in den USA spielt. »Wasteland« wird vom Interplay-Team, das »The Bard's Tale« schrieb, gestaltet. Zu guter Letzt wird es das lange erwartete **The Bard's Tale III** geben. Alle drei Programme kommen vorerst für Apple II und C64, Umsetzungen für andere Computer sind in Arbeit. Eine neue Umsetzung eines älteren Rollenspiels wurde ebenfalls angekündigt: **The Bard's Tale II** soll im Frühjahr für den Amiga erscheinen.

Viele Rollenspiele

Der vierte im Bunde ist **Future Magic**, ein Science-Fiction-Rollenspiel für MS-DOS-PCs. Future Magic spielt auf einem Sonnensystem mit drei bewohnbaren Planeten, das von unbekannten Gegnern angegriffen wird. Der Spieler muß herausfinden, wer der Angreifer ist, was er will und wie man ihn abwehrt. Future Magic erscheint für MS-DOS-Computer im Frühsommer, Umsetzungen sind noch nicht geplant. Als kleines Bonbon hat EA noch angekündigt, daß Ende des Jahres **Starflight II**, die Fortsetzung zum PC-Rollenspiel-Hit, erscheinen soll.

Mit **Strike Fleet** erscheint bei Electronic Arts eine neue Simulation von Lucasfilm. Das Spiel wird ähnlich aussehen wie »PHM Pegasus«, der Spieler wird aber gleich eine ganze Flotte zu kontrollieren haben. Das Spiel ist in den USA bereits für Apple II und C64 erhältlich. Inzwischen hat auch ein Testmuster die Redaktion erreicht, so daß es einen Test in Power Play 4 geben wird.

Kleinkrieg per Telefon

Mit **Dan Bunten's Sport of War** steigt Electronic Arts in den Markt der Modem-Spiele ein. Sport of War ist ein schnelles Strategie-Action-Spiel, bei dem sich zwei Armeen gegenseitig vernichten wollen. Es wird fünf verschiedene Spielmodi geben sowie einen Editor für die Landkarten, auf denen die Kämpfe ausgetragen werden. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten wollen, benötigt jeder seinen eigenen C64. Die beiden Computer werden dann per 300-Baud-Modem gekoppelt. Über eine Telefon-Leitung kann also jemand aus Hamburg gegen einen Gegner in München spielen, ohne daß einer seine Wohnung verläßt. Nicht verschwiegen werden die hohen Telefonkosten, die dabei entstehen. Sport of War soll im Frühjahr für den C64 erscheinen.

Viel Aufsehen erregte die neue Amiga-Flugsimulation **Interceptor** von Electronic Arts. Bei Interceptor steuern Sie wahlweise eine F-18 oder eine F-16 durch sechs verschiedene Missionen. So sollen Sie beispielsweise das



Krimi live am Monitor »L.A. Crackdown« (C 64)



Über Stock und Stein bei »4 x 4 Off-Road Racing« (C 64)

Flugzeug des amerikanischen Präsidenten vor Angreifern beschützen, eine auf die USA zurasende Atom-Rakete zerstören oder verhindern, das Terroristen mit zwei gestohlenen F-16 Ihren Luftraum verlassen. In Interceptor wurde die »Bay Area«, das Gelände von und um San Francisco mit vielen Details als Fluggelände eingebaut. Neben den wichtigen Straßen, Brücken und Gebäuden hat man auch nicht vergessen, die Büros von Electronic Arts in San Mateo im Programm zu verewigen. Die schnelle 3D-Grafik, die durch die Darstellung von Schatten besonders realistisch wirkt, wird von vielen digitalisierten Sounds unterstützt. Die Amiga-Version von Interceptor soll im April erscheinen, weitere Umsetzungen sind noch nicht angekündigt.



Der »Interceptor« fliegt die Golden Gate Bridge an (Amiga)

Amiga unter Wasser

Nach mehr als zwei Jahren Verzögerung erscheint für den Amiga das Unterwasser-Action-Adventure **Return to Atlantis**. In den USA ist es jetzt schon erhältlich, einen genauen Test sollte es in der nächsten Power Play geben. Doch damit nicht genug für den Amiga: Im März erscheint eine Umsetzung von **World Tour Golf**, das durch besonders tolle Grafik beeindrucken soll.

Konami, bekannt als Hersteller von Spielautomaten, MSX-Spielen und Nintendo-Modulen, steigt jetzt in den Heimcomputer-Markt ein. Mehrere Konami-Automaten werden für C64, MS-DOS und Amiga umgesetzt. Die amerikanischen Titel (mit den europäischen in Klammern) lauten **Boot Camp (Combat School), Contra (Gryzor), Jackal, Iron Horse und Gradius (Nemesis).** Zwei weitere Programme sind in Deutschland indiziert. In Europa werden diese Spiele vielleicht durch Ocean Software vertrieben, weil Ocean einige dieser Titel schon im Programm hat. Leider zeigte Konami auf der Messe nur die Nintendo-Versionen der Programme.

Die Russen kommen

Das amerikanische Simulations-Softwarehaus **Microprose** zeigte eine erste kurze Demonstration der neuen U-Boot-Simulation **Red Storm Rising**. Das Spiel basiert auf dem amerikanischen Bestseller von Autor Tom Clancy, in dem die Sowjetunion aufgrund einer wirtschaftlichen Katastrophe dazu gezwungen wird, den Westen anzugreifen. Einen Teil des Buches, die Abenteuer eines amerikanischen Atom-U-Bootes bei der Verteidigung Europas, wird man auf dem Computer nachspielen können. Red Storm Rising soll im März für C64 erscheinen, eine MS-DOS-Version ist für den Herbst geplant.



Neue Umsetzungen

Zwei neue Umsetzungen älterer Microprose-Produkte wurden ebenfalls gezeigt. **Gunship** gibt es in einer erweiterten Version für den Atari ST. Superschnelle 3D-Grafik und ein neues Cockpit-Display sind die Hauptmerkmale dieser Hubschrauber-Simulation. Die ST-Version soll in Kürze erhältlich sein, eine Amiga-Version wird noch dieses Jahr folgen. **Pirates** erscneint in diesen Tagen für MS-DOS und Apple II-Computer.

Wer einen kompletten Krieg auf dem Computer nachspielen möchte, kann die Computer-Umsetzung von **Harpoon** sicherlich kaum abwarten. Harpoon ist ein Brett-/Rollen-/Simulations-Spiel, das beispielsweise von der Navy als Übungsspiel für Offiziere eingesetzt wird. Das Spiel wurde von Red Storm Rising-Co-Autor Larry Bond entwickelt und von **Three-Sixty-Software** auf MS-DOS-PCs und Macintosh umgesetzt. Es soll im Sommer erscheinen.



Schlacht um Frankfurt: »Red Storm Rising« (C 64)



»Wild Bill« Stealey, Boß von Microprose, Tom Clancy, Bestseller-Autor von »Red Storm Rising« und Sid Meier, Programmierer vieler Microprose-Spiele, darunter auch Red Storm Rising.

Zwei Neue von Cinemaware

Cinemaware, bekannt durch das Film-ähnliche Spiel »Defender of the Crown«, stellte zwei neue Programme mit noch besserer Grafik und gesteigertem Spielwitz vor.

Rocket Ranger ist eine typische Superhelden-Geschichte aus dem Jahre 1940. Ein amerikanischer Wissenschaftler findet einen seltsamen Raketen-Gürtel und einen Armband-Computer. Dieses Material stammt aus dem 21. Jahrhundert; die Welt wird zu diesem Zeitpunkt von den Nazis beherrscht. Diese haben mit Hilfe von außerirdischen Kollegen den zweiten Weltkrieg ge-



MAGIC BYTES

sucht PROGRAMMIERER

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator, Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können Ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, Ihre EIGENENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben. Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible.

Bewerbungen bitte schriftlich an:
micro-partner
Goethestraße 1 · D-4830 Gütersloh 1
Telefon: 05241/1834 · Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.

wonnen. Eine Gruppe von freiheitsliebenden Wissenschaftlern aus der Zukunft hat Ihnen den Gürtel per Zeitmaschine zukommen lassen. Mit dem Raketen-Gürtel verwandeln Sie sich in den furchtlosen »Rocket Ranger«, der die Weltgeschichte wieder ins richtige, uns allen bekannte Lot rücken soll. Das Abenteuer führt Sie nicht nur quer durch die Erde sondern auch auf den Mond und in den Weltraum.



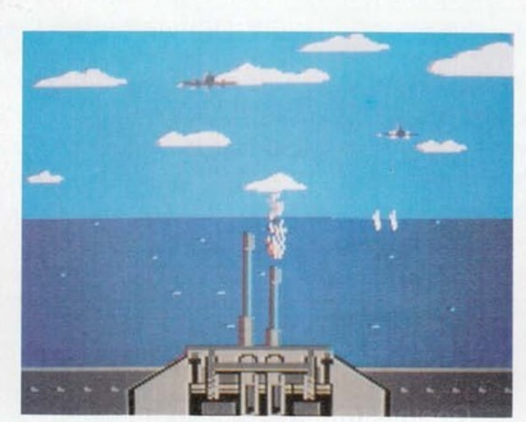
Slapstick-Komik mit den »3 Stooges« (Amiga)

Die **Three Stooges**, eine amerikanische Komiker-Truppe aus den 30er Jahren, die bei uns im Kinderprogramm zu bewundern waren, sind die Hauptdarsteller im nächsten Cinemaware-Spiel. Ein böser Kredit-Hai will einer armen Witwe und deren drei reizenden Töchtern das Haus pfänden, wenn sie nicht schleunigst ihre Schulden bezahlen. Die drei Stooges machen sich sofort auf den Weg, um das Geld aufzutreiben.

In diesem Spiel findet man alles, was eine alte Slapstick-Komödie ausmacht: Tortenschlachten, Verfolgungsjagden, alberne Kalauer und viele kleine Überraschungen. Höhepunkt des Spiels ist eine Krankenhaus-Szene, bei der die drei Stooges in einer wilden Jagd einen Krankenhaus-Korridor durchqueren. Die Grafik zeigt das angerichtete Chaos so deutlich, das man vor lauter Lachen nicht mehr zum Spielen kommt.

Beide Cinemaware-Produkte bieten erstaunliche Grafik und Animation. Dank neuer Pack-Algorithmen konnte man bis zu dreimal soviel Grafik auf die Disketten stopfen wie bei den bisherigen Cinemaware-Titeln. Viele digitalisierte Sounds runden das interaktive Kino-Vergnügen ab. Beide Spiele erscheinen bald für den Amiga, Umsetzungen für C64, MS-DOS und Atari ST sind in Arbeit.

Broderbund bietet mit **Where in Europe is Carmen Sandiego** die dritte Verbrecherjagd mit Lern-Effekt an. Diesmal soll man die Bande von Carmen daran hindern, wertvolle Kunstschätze aus Europa zu klauen. Während des Spielens lernt man ganz nebenbei viele Fakten über europäische Länder, was nicht nur im Erdkunde-Unterricht von Vorteil sein kann. »Where in Europe...« erscheint für C64, Apple II und MS-DOS.



Seeschlacht auf C 64 »Power at See«

Pokern mit Gorbi

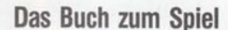
Accolade, bekannt durch »Test Drive«, erstaunt wiederum durch ungewöhnliche Produkte. **Card Sharks** ist eine Poker-Simulation, bei der man gegen drei Computergegner antritt. Neben einigen »normalen« Poker-Spielern können Sie auch gegen »Gorbi«, »Ronnie« und »Maggie« antreten, die nicht nur entfernte Ähnlichkeit mit den Politikern Gorbatschow, Reagan und Thatcher haben. Helmut Kohl wurde leider nicht in das Programm integriert. Card Sharks erscheint für C64, MS-DOS und Apple II.

In **The Train** müssen Sie als Mitglied der französischen Resistance im zweiten Weltkrieg einen deutschen Zug entführen und heil den Aliierten übergeben. Das Spiel verspricht viel Action, was hier leider auch ungemein viel Schießerei auf Soldaten und Flugzeuge bedeutet. The Train erscheint für C64, MS-DOS, Amiga und Macintosh.

Bei **Power at Sea** sind Sie Kapitän eines amerikanischen Zerstörers im zweiten Weltkrieg und müssen die japanischen Truppen zurückdrängen. Es erscheint für C64, MS-DOS und Amiga.

Infocom(ics)

Infocom macht Infocomics. Mit dieser neuen Reihe beginnt Infocom, neben den Text-Adventures auch zahlreiche andere Produkte zu produzieren. Infocomics sind Comics auf Diskette. Der Spieler kann die Handlung der Comics nicht beeinflussen, deswegen sind sie auch keine richtigen Spiele. Allerdings kann man die Story dank einer »interaktiven Kamera« aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Wenn man also mal sehen möchte, wie die Handlung aus der Sicht des Bösewichts weitergeht, genügt ein Tastendruck. Die Infocomics bieten eine sehr einfache, aber durch geschickte Animation sehr wirkungsvolle Grafik. Durch verschiedene neuartige Algorithmen kann man einen filmartigen Comic von etwa fünf Stunden Länge auf eine Diskette zusammenpacken. Infocomics entstehen in Zusammenarbeit mit Tom Snyder Productions, einem führenden Software-Haus für Lern-Programme.



Das Buch zum Spiel

Ein weiteres Neuland betritt Infocom mit den Infocom-Romanen. Die Storys verschiedener Adventures werden sich demnächst als Bücher nachlesen lassen. Schon bald erscheinen die Romane zu »Wishbringer« und »Planetfall«. Außerdem hat Infocom ein Rollenspiel in Arbeit, das ohne Computer gespielt werden soll. Natürlich wird Infocom auch weiterhin Adventures produzieren. Für 1988 sind fünf neue Titel angekündigt. Als Überraschung wurde bekanntgegeben, daß demnächst eine vollständig deutsche Version von »Zork« auf den Markt kommen soll.

Activision zieht sich in Amerika immer mehr aus dem Spiele-Geschäft zurück. Lediglich zwei neue Titel gab es zu sehen, die auch nicht von Activision selbst entwickelt wurden: Gamestar zeigte das Box-Spiel **Star Rank Boxing II** für C64 (die Fortsetzung zu dem in Europa »Barry McGuigans Boxing« benannten Spiel) und von New World Computing kommt **Might and Magic**, ein Rollenspiel, das an Komplexität »The Bard's Tale« übertreffen soll. Beide Programme sind in den USA bereits auf dem Markt, Tests in Power Play sind sehr bald zu erwarten.

Videospiel-Fieber: Software-Flut für Nintendo

Wenn man den Erfolg einer Firma an der Größe eines Messestandes auf der CES ablesen kann, dann hat **Nintendo** das Geschäft des Jahrhunderts gemacht. Auf einem Messestand, der etwa die Größe mehrerer Tennisplätze hatte, stellten Nintendo und ein knappes Dutzend anderer Firmen neue Module für die Videospiel-Konsole »Nintendo Entertainment System« vor.

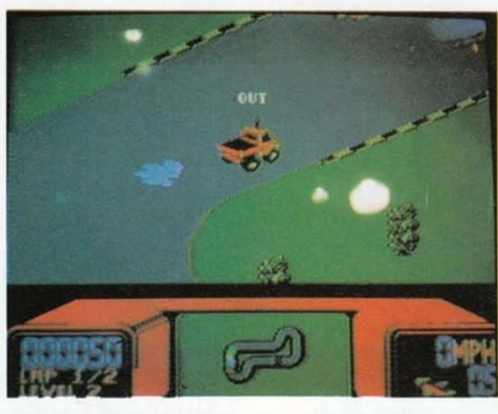
1988 wird es in Amerika zirka 100 neue Module geben, die schon erschienenen nicht mit eingerechnet. Fast alle der knapp 20 Firmen, die Nintendo-Module produzieren, schöpfen das von Nintendo gesetzte Limit von fünf Modulen im Jahr voll aus. Konami gründete sogar eine neue Software-Firma namens Ultra, um weitere fünf Module im Jahr herausbringen zu können. Ultra soll neben Konami-Titeln auch andere Programme für Nintendo vertreiben, darunter beispielsweise die Nintendo-Version von **Skate or Die** von Electronic Arts.

Leider ist bei all diesen Fremdherstellern noch nicht genau geklärt, wie und wann die Module auf den deutschen Markt kommen werden. So bleibt in Deutschland der große Software-Segen noch aus. Zwei neue Module von Nintendo, die noch im Frühjahr in Deutschland erscheinen sollen, haben wir uns auf der Messe genau angesehen.

Renn-Nintendo

Rad Racer ist ein Autorennen im Stile von »Out Run«. Über Hügel und durch Kurven geht ein Rennen gegen die Zeit. Wer nicht innerhalb bestimmter Zeiten an den Etappenzielen angekommen ist, scheidet aus. Rad Racer bietet im Gegensatz zur Sega-Version von Out Run eine völlig fließende 3D-Grafik bei Kurven und Hügeln. Das Nintendo-System läßt hier wirklich seine Muskeln spielen, was das Fahr- und Spielgefühl natürlich gewaltig hebt. Die eigentliche Überraschung kommt aber, wenn man während des Rennens den »Select«-Knopf drückt. Auf einmal verschieben sich die Bildschirmfarben, das Auto und die Strecke sind kaum noch zu erkennen – solange man nicht die kostenlos beiliegende Rot/Blau-Brille aufsetzt, die Rad Racer in ein 3D-Spiel verwandelt!

Aucn das andere Rennspiel ist nicht ohne: **R.C. Pro-AM** ist ein Autorennen mit ferngesteuerten Spielzeug-Autos. Das Nintendo-Joypad wird bei diesem Spiel quasi zur Fernsteuerung. Ein Spieler tritt gegen drei Computer-Gegner an und muß, ähnlich wie bei »Super Sprint«, immer als erster durchs Ziel kommen, um die nächste Rennstrecke fahren zu dürfen. Auf der Strecke können Extras eingesammelt werden, die das Auto entsprechend verbessern. Auf dem Bildschirm wird immer nur ein kleiner Teil der Strecke gezeigt, der fließend in alle Richtungen gescrollt wird.



»R.C. Pro Am« ist ein ferngesteuertes Autorennen (Nintendo)

Bei Nintendo tut sich auch einiges an der Hardware-Front. Man arbeitet beispielsweise an einem neuen Joystick, der mit dem Daumen der linken Hand gesteuert wird. Außerdem hat man einen Joystick in Arbeit, der komplett mit Mund und Kinn gesteuert werden kann. Man möchte mit diesem Joystick auch Behinderten den Einstieg in die Videospiele ermöglichen.

Zu guter Letzt wurde bei Nitendo gefeiert. In einer zur Disco umgebauten Lagerhalle gab es Musik, Boxkämpfe, gutes Essen und noch mehrere geladene Gäste, hauptsächlich amerikanische Nintendo-Händler.

Für das Sega Master System werden über zehn neue Module von **Sega** in den nächsten Wochen erscheinen. Der Messe-Hit war **Afterburner**, das erste 4-Megabit-Cartridge. Wir bringen bereits in dieser Ausgabe einen exklusiven Testbericht im Videospiel-Teil.

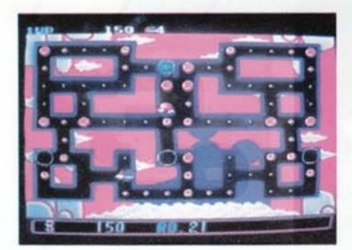
Sega setzt auf 3D

Neben Afterburner konzentrierte man sich bei Sega auf die 3D-Brille und die neue 3D-Software. So wird es beispielsweise **Space Harrier II** geben. Neben vielen neuen Levels bietet die Fortsetzung zu Space Harrier echte 3D-Grafik, sofern man die Sega-Brille besitzt. **Maze Hunter** ist eine »Gauntlet«-Variante, bei der man auch über Treppen auch nach oben und unten wandern kann. **Zaxxon 3D** lehnt sich an den alten Spielhallen-Hit Zaxxon an. Allerdings blickt man hier nicht aus der Vogelperspektive aufs Spielfeld, sondern sieht, wie bei Space Harrier, die Gegner auf den Spieler zufliegen. Als letztes 3D-Spiel wurde **Blade Eagle** gezeigt, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen.

Aber auch wer keine 3D-Brille hat, braucht keine Angst vor Langeweile zu haben. Als neue Spielhallen-Umsetzung steht **Alien Syndrome** ins Haus, das wir ebenfalls schon in dieser Ausgabe testen. Eine geschickte Mischung aus Adventure, Action- und Geschicklichkeits-Spiel ist **Super Wonder Boy: Monster Land**, das nicht mehr viel mit dem ursprünglichen Wonderboy zu tun hat und sich am ehesten noch mit Nintendos »Legend of Zelda« vergleichen läßt. Segas Antwort auf »Super Mario Brothers« lautet **Alex Kidd – The Lost Stars**, ein spannendes Jump-and-Run-Spiel mit vielen versteckten Extras. Und auch an die Fans von »Pac Man« hat man gedacht: **Fantasy Zone: The Maze** lehnt sich stark an diesen Klassiker an und bietet auch zahlreiche Tricks und Extras.

Wer auf starke Action steht, findet in **Aleste** eines der schnellsten Schieß-Spiele mit Extra-Waffen. Die neun Leben sind bei diesem Spiel schnell futsch. Das »Terra Cresta«-ähnliche Spiel bietet Scrolling in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und viele bunte Gegner-Sprites. In **Penguin Land** spielen Sie einen Pinguin, der ein Ei durch viele Gefahren schubsen muß, ohne es zu beschädigen. Dieses Spiel soll als erstes Sega-Modul die Möglichkeit bieten, einen Spielstand in Batterie-gepufferten RAM zu speichern. Es soll auch ein Level-Editor eingebaut werden.

Für die nächsten Monate sind außerdem zwei Action-Adventures, **Aytec Adventure** und **Cube Zone** sowie die ersten beiden Rollenspiele, **Warriors Quest** und **Fantasy Star** angekündigt. (bs)







Neue Sega-Module (von links nach rechts) »Fantasy Zone: The Maze«, »Super Wonder Boy: Monster Land« und »Aleste«

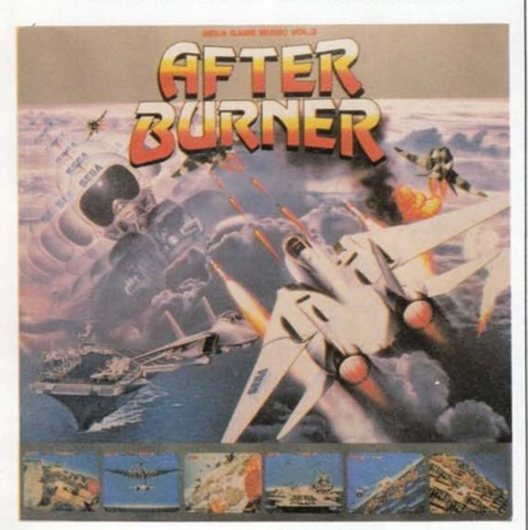
Preiswertes für Amiga, ST und PC

Zum Preis von zirka 40 Mark pro Diskette will Mastertronic in den nächsten Tagen folgende Spiele für den Amiga veröffentlichen: »Pool« (Billard-Simulation), »Feud« (Action-Adventure), »Kickstart II« (Geschicklichkeits-Spiel für zwei Spieler gleichzeitig) und »Hyperbowl« (abstraktes Sportspiel, ebenfalls für zwei Spieler gleichzeitig).

Für den gleichen Preis sind »Prowler«, »Jonah Barrington's Squash«, »World Darts«, »Rasterscan« und »Rogue« für MS-DOS-PCs angekündigt.

Die Atari ST-Besitzer dürfen sich auf ein Spiel von Jeff Minter freuen. »Revenge II«, der Nachfolger zu »Attack of the Mutant Camels«, soll demnächst für diesen Computer erscheinen. (mg)

Arcade-Sound für den Plattenteller



Der Titel »originellstes neues Produkt des Monats« geht diesmal nach Japan. Dort ist gerade ein Soundtrack-Album mit der Musik von aktuellen Sega-Spielautomaten (!) veröffentlicht worden. Auf der Langspielplatte findet man unter anderem die Spielhallen-Songs von »Afterburner«, »Alien Syndrome« und »Super Hang-On«. Es ist ein Jammer, daß die Platte in Deutschland nicht erhältlich ist, denn die Musik ist wirklich hörenswert. (mg)

News vom Dungeon Master

Eine freudige Überraschung wartet auf die Besitzer eines Amiga-Computers. Noch im Frühjahr 1988 erscheint eine Amiga-Umsetzung des Rollenspiels »Dungeon Master« von FTL (Test in Power Play 2). An der Grafik soll sich nichts ändern, vielleicht wird es in der Amiga-Version ein paar neue Digi-Sounds geben. Ebenso wird es eine Apple II GS-Version (mindestens 1 Megabyte RAM) geben.

Außerdem wird Dugeon Master in einer komplett deutsch übersetzten Version (Handbuch und Bildschirm-Texte) für den ST und den Amiga erscheinen. Geplanter Erscheinungstermin: April. Über die deutschsprachige Version werden wir in einer der nächsten Ausgaben genauer berichten. (bs)

Impossible Mission II: Elvin schlägt zurück

Der Joystickkiller »Impossible Mission« ist wieder da. In »Impossible Mission II« gibt es jede Menge neuer Action.

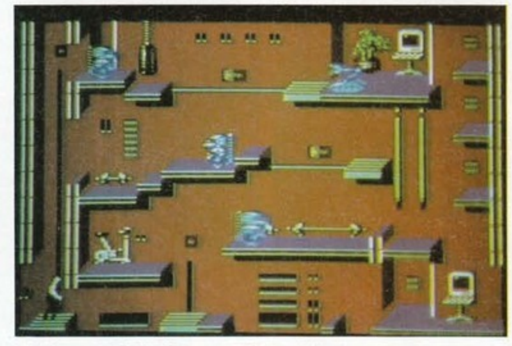
»Another visitor! Stay a while... stay forever!«. Diese freundlichen Worte werden noch vielen C64-Besitzern in den Ohren klingen. Die glasklare Stimme, die die bedeutsamen Worte spricht, gehört dem Superschurken Elvin Atombender. Er hat einen teuflischen Plan ausgeheckt: Er will alle Atombomben der Welt zugleich explodieren lassen.

Elvin verschanzt sich in einer Festung und läßt sich von einigen hundert Robotern bewachen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Agenten 4125, der sich aufmacht, um die Welt zu retten. Dazu muß er verschiedene Puzzleteile in schwerbewachten Räumen finden und sie in der richtigen Reihenfolge zusammenfügen.

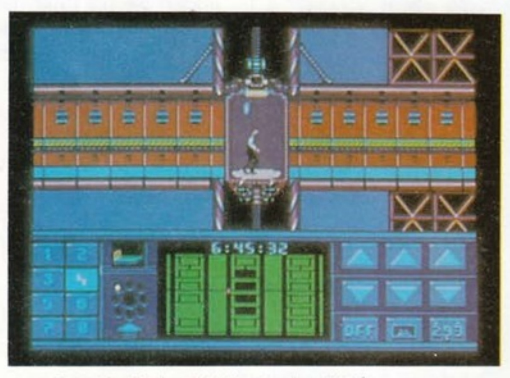
Das war die Handlung des Software-Klassikers »Impossible Mission«, der 1984 erschien und schnell zum Kultspiel wurde. Es bestach durch eine fantastische Sprachausgabe, gute Grafik, viel Spielwitz und ein Sprite, das wohl den schönsten Salto der gesamten Sprite-Geschichte sprang. Noch heute ist »Impossible Mission« eines der beliebtesten Geschicklichkeits- und Plattformspiele. Jetzt, nach vier langen Jahren, kehrt Agent 4125 zurück – und mit ihm der Obermiesling Elvin Atombender.

Der Böse mit dem Turm-Komplex

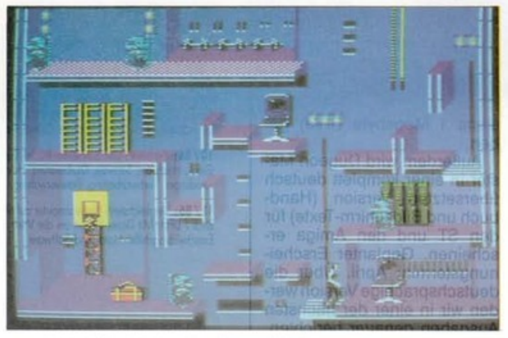
Diesmal hat er sich in einen neuen Komplex zurückgezogen, der aus fünf bis acht kleineren Türmen besteht. Die Anzahl der Türme ist je nach Computertyp verschieden. Jeder Turm hat eigenes Szenario: Eine Autowerkstatt und ein Trainingsraum sind nur zwei davon. Da die Räume übereinander liegen, kommt man nur mit einem Lift in die einzelnen Zimmer. Und da geht's hoch her: Agent 4125 muß in den Räumen verschiedene Einrichtungsgegenstände untersuchen, in denen er manchmal Nummern finden kann. Hat er alle Nummern in der richtigen Reihenfolge gefunden, öffnet sich der Verbindungsgang zum nächsten Turm.



Zurück aus der Zukunft: Agent 4125 ist wieder da... (C64)



... um dem alten Rivalen Elvin Atombender... (ST)



... endgültig das Handwerk zu legen (CPC)

Aber es wird ihm nicht leicht gemacht. Elvin hat seine Robot-Armee um ein paar neue Modelle erweitert. Es gibt zum Beispiel einen »Pusher«, der den armen Agenten gnadenlos ins nächste verfügbare Loch schubst. Ein anderer ist nur damit beschäftigt, die Plattformen in den Zimmern zu verstellen. Das kann mitunter zu bösen Überraschungen führen: Hinter einem prescht ein Roboter heran, der Lift ist nicht da und vor einem gähnt ein Abgrund.

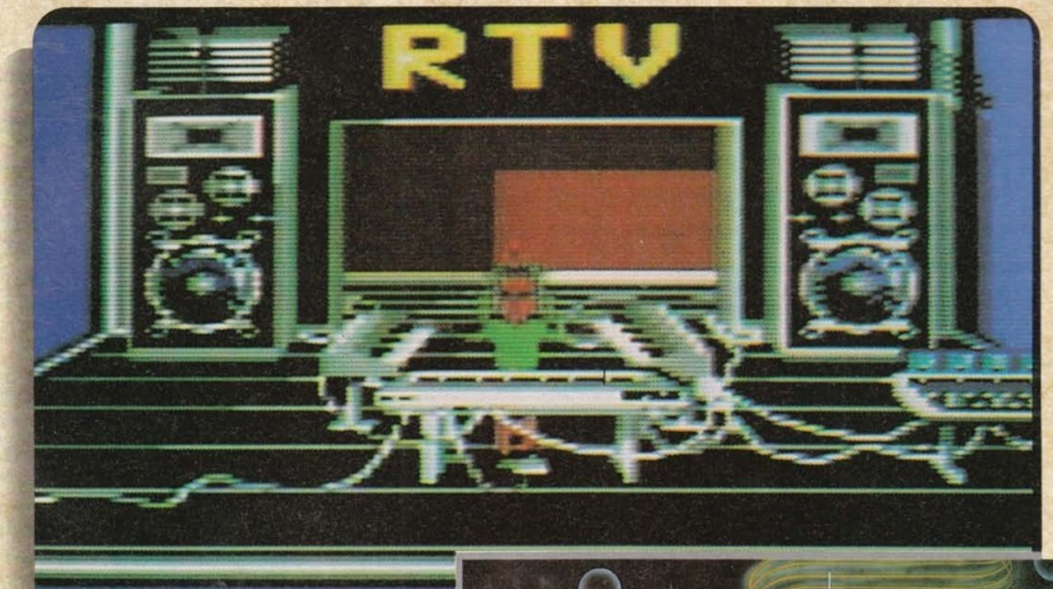
Alte Bekannte und neue Extras

Man bekommt es auch wieder mit alten Bekannten zu tun: Killer-Robots, die Stahlen abfeuern und andere, bei denen ein Kontakt ausreicht, um den Agenten ins Jenseits zu befördern. Wie auch schon beim Vorgängerspiel hat man unendlich viele Leben, dafür wird einem bei jedem »Kill« kostbare Zeit abgezogen.

Von Zeit zu Zeit findet man auf seiner Suche verschiedene Extras. Mit diesen kann man sich einigermaßen der Roboter-Übermacht erwehren, denn peinlicherweise hat Agent 4125 seine Walther PPK zu Hause gelassen und steht gelassen, aber völlig wehrlos da. Die Extras wird man an Terminals los, die in fast jedem Zimmer herumstehen. Man kann die Roboter kurzfristig abschalten, die Lifte in die Ausgangsposition zurückstellen oder Zeitbomben legen. Einige andere Extras werden für freudige Überraschungen sorgen.

Roger Swindells von Epxy kam extra aus Birmingham, um uns das Spiel auf Atari ST, C64 und Schneider-CPC zu zeigen. Alle Versionen machen einen sehr farbenfrohen und detaillierten Eindruck; eine MS-DOS-Umsetzung ist ebenfalls angekündigt.

Wenn Impossible Mission II fertig ist, werden wir es ausführlich testen. Es soll im Frühjahr erscheinen und je nach Computertyp und Datenträger etwa zwischen 35 und 75 Mark kosten. (al)





AUTOGRAMM? – NA KLAR!

Der Hit ist gelandet, vor Autogrammwünschen können Sie sich kaum noch retten. Alles kein Problem mit TO BE ON TOP – dem Hitparaden-simulator!

Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Zunächst sind Sie ein notorisch abgebrannter Schüler mit viel Talent. Nun gilt es, ohne Geld, ohne Beziehungen und ohne Erfahrung einen Hit zu komponieren und diesen an eine Plattenfirma zu verkaufen.

Das völlig neue Spielprinzip wird auch Sie begeistern. Eine Kombination aus Komponieren, Action und Strategie sorgt für viel Abwechslung und Spaß. Lassen Sie Ihrer Creativität freien Lauf!

TO BE ON TOP ist das neue Produkt von CHRIS HULSBECK. Wer Chris kennt, wird sicher wissen, daß fantastischer Sound mit fünf Stimmen und digitalisierten Effekten sowie eine tolle Grafik selbstverständlich sind. Sogar eine komplette Hitparade mit zehn Musikstücken wird mitgeliefert.

Was meint die Presse?
ASM (Carsten Borkmeyer): „Ein origineller Augen- und Ohrenschmaus vom Soundmagier Chris Hülsbeck". „TO BE ON TOP setzt neue Maßstäbe".

TO BE ON TOP gibt es für den COMMODORE 64 und demnächst stark erweitert auch für den AMIGA.





VERTRIEB: RUSHWARE GmbH
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER

RAINBOW ARTS GmbH
☎ 0 52 41 - 1 68 88/2 66 88

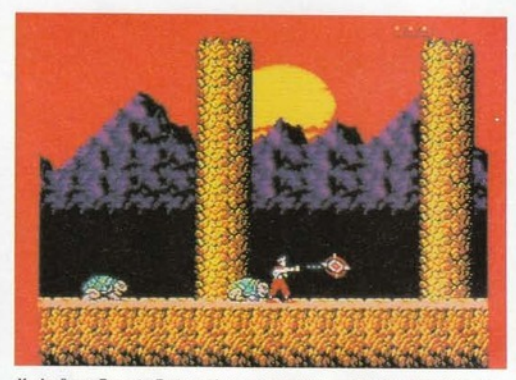
Nintendo-Hits aus der Spielhalle

In Japan gibt es seit einigen Monaten zwei neue Umsetzungen aktueller Spielautomaten-Knüller für das Nintendo Entertainment System, über die wir Euch vorab informieren wollen.

Nach der grandiosen Nintendo-Version von »Nemesis« waren wir natürlich auf den Nachfolger »Salamander« sehr gespannt. Die Programmierer von Konami haben ein Kunststück fertiggebracht: die Nintendo-Version von Salamander gleicht dem Automaten-Original wie ein Ei dem anderen. Zwei-Spieler-Modus, Grafik und Sound sind identisch. Salamander ist nach einstimmiger Meinung der Redaktion momentan das Non-Plus-Ultra der Ballerspiele. Die farbenfrohe Grafik ist hervorragend gezeichnet und ebenso gut animiert. Dazu gesellen sich knackige Musikstücke und tolle Sound-Effekte. Die fünf Stimmen des Nintendo-Soundchips lassen ihre Muskeln spielen. Eindrucksvoller wurden die Fähigkeiten des Nintendo-Videospiels bis jetzt noch nicht unter Beweis gestellt. Leider ist noch nicht geklärt, ob und wann Salamander in Deutschland erhältlich sein wird.

»Rygar«, das vor kurzem auch für den C64 erschienen ist, unterscheidet sich auf dem Nintendo nur geringfügig vom Arcade-Original. Mit der mü-

Die Nintendo-Version von Salamander sorgt für Ballerspaß mit Extra-Waffen



Kreissägen-Experte Rygar zeigt, was die Videospiel-Konsole alles an Grafik-Power drauf hat

den C64-Version hat die Nintendo-Umsetzung zum Glück nicht viel gemeinsam. Die vielen Level des Automaten sind größtenteils vorhanden und grafisch sehr unterschiedlich. Leider flimmern die Sprites manchmal, wenn sehr viele Objekte auf dem Bildschirm sind. Ob Rygar bei uns erscheint, ist auch noch nicht entschieden.

Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache: Den angekündigten Test des Nintendo-Moduls »Metroid« mußten wir aus Platzgründen auf die nächste Ausgabe verschieben. Schuld daran war der Fitneß-Teppich (siehe Test im Videospiel-Teil), der kurz vor Redaktionsschluß eintraf und dessen Text kurzfristig aus Aktualitäts-Gründen den Vorzug erhielt.

(mg)

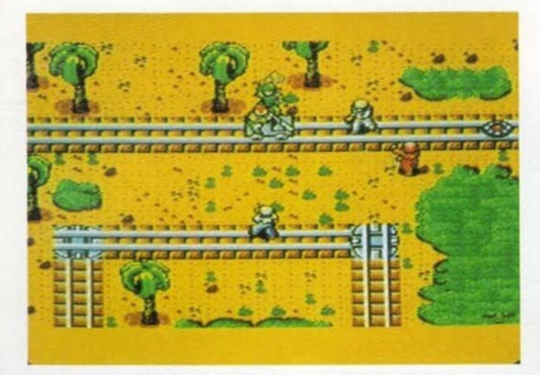
Flotter Flächen-Füller

Neues aus den Kingsoft-Labors: Bei dem deutschen Softwarehaus feilt man gerade an den letzten Details von »Maniax«. Dieses Geschicklichkeits-Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64 und Plus/4 erscheinen. Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Hit »Super Qix«. Man steuert einen Cursor mit dem Flächen ausgefüllt werden sollen. In den Flächen erscheinen zur Belohnung Teile eines tollen Bildes. Schafft man einen Level, bekommt man ein neues Bild zum Ausfüllen vorgesetzt. Diverse Monster behindern den Spieler nicht zu knapp, doch man kann auch Extras wie Schüsse oder mehr Tempo aufsammeln.

Die Grafiken der Amiga- und ST-Version stammen von dem deutschen Pixelkünstler-Duo »Wagner Brothers« und sahen in einer Demo-Verson bereits hervorragend aus. (hl)



Amiga-Grafik vom Feinsten verspricht der Qix-Clone Maniax von Kingsoft



Überharte Lichtpistolen-Action: Segas Rescue Mission wird nicht in Deutschland erscheinen

Nichts für Deutschland

Ariolasoft, der deutsche Distributor des Sega Master Systems, wird das Sega-Modul »Rescue Mission« in Deutschland nicht veröffentlichen.

Grund dafür ist die brutale Handlung des Spiels, in dem mit der Lichtpistole Level für Level auf feindliche Dschungel-Kämpfer geschossen wird. Damit Sega-Fans zumindest mal sehen, was sie versäumen, haben wir ein Bildschirmfoto von dem Programm »geschossen«. (mg)

Mehr von Melbourne House

Mastertronic ist seit einiger Zeit mit dem Label Arcadia auch im Spielautomaten-Geschäft aktiv. Die Geräte basieren bekanntlich auf der Amiga-Hardware. Demnächst wird die Softwarefirma Melbourne House, die Mastertronic gehört, die Spielhallen-Titel von Arcadia für verschiedene Computer veröffentlichen.

Das Extrawaffen-reiche Ballerspiel »Xenon« kommt für Atari ST und Amiga. »Rockford«, das auf »Boulder Dash« basiert, wird für MS-DOS, Atari ST und Amiga veröffenlicht. »Roadwars« ist für Atari ST, Amiga, C64 und Spectrum angekündigt. Der MS-DOS-Hit »Metropolis« wird für Atari ST und Amiga umgesetzt. »Aaargh« kommt für C64, MS-DOS und Amiga. »Dreadnaught« soll für Amiga, Atari ST und C64 erscheinen. Mit »Double Dragon« (der Adaption eines Taito-Automaten) darf für C64, Spectrum, Schneider CPC, Atari ST, Amiga und MS-DOS gerechnet werden.

Die Versionen für 16-Bit-Computer sollen zirka 70 Mark, die Umsetzungen für die 8-Bit-Rechner knapp 40 Mark kosten. (mg)

Sega-Dauerfeuer

Hand aufs Herz: Welchem Sega-Freak haben noch nie die Finger vom vielen Feuerknopf-Drücken geschmerzt? Vor allem bei den beiden »Fantasy Zone«-Cartridges wäre Dauerfeuer sehr vorteilhaft. Abhilfe schafft ein kleiner Zusatz für das Sega Master System, der im März auf den Markt kommt. Das »Rapid Fire Unit« wird zwischen Grundgerät und Joypad gesteckt. Mit zwei Schaltern kann man für jeden Feuerknopf einzeln Dauerfeuer einstellen. Der praktische Finger-Schoner soll 20 bis 30 Mark kosten und wird in Deutschland von Ariolasoft vertrieben. Er wird dort erhältlich sein, wo man auch die Sega-Konsole und Sega-Module bekommt. (mg)



Ballern ohne Blasen mit »Rapid Fire«

Arnold läßt die Muskeln schwellen

Arnold Schwarzenegger, der berühmt-berüchtigte Grazer Muskelmann, darf jetzt mit seinem österreichischen Bodybuilding-Charme auch Computerspiel-Fans verzücken. Activision setzt seinen letzten Kassenschlager »Predator« für Atari ST, C64, Schneider CPC und Spectrum um.

In diesem Dschungelfilm mit Science-fiction-Einlage kämpft sich der coole Major Dutch Schaefer (Arnold) mit seiner nicht minder coolen Crew durch den Dschungel, um ein paar Gefangene zu befreien. Es begegnet ihnen ein übler Außerirdischer mit dem Charme eines Holzhammers. Nach und nach werden Schaefers Mannen von dem schlabbrigen Alien gekillt. Zu guter Letzt sind nur noch Arnold sowie jede Menge Mordwaffen übrig und der große Showdown beginnt (wie's ausgeht, wird nicht verraten!).

Activision bringt jetzt das Computerspiel zum Film. Die Handlung setzt allerdings erst dann ein, wenn alle Mitglieder bis auf Schwarzenegger bereits das Zeitliche gesegnet haben. Also sieht man nur ein Arnold-Sprite auf dem Bildschirm, das allerdings jeden Bodybuilder in wohlproportionierte Entzückung versetzen wird. Arnold hat in dem Spiel genau das zu tun, was er sonst auch immer macht: grimmig dreinschauen, durch die Wälder stapfen, kräftig draufschlagen und futuristisch aussehende Waffen benutzen. Da außerdem eine Menge Heckenschützen aus dem Hinterhalt ballern, hat man jede Menge zu tun, um zu überleben.

Das Spiel-Design stammt von dem Softwarehaus System 3, das schon mit »The last Ninja« die Fans an den Rand des Joystick-Wahnsinns brachte. Man darf also gespannt sein, was man in Predator alles erleben wird. Sobald wir ein fertiges Muster erhalten, werden wir es natürlich ausführlich testen. (al)



Ein Muskelmann auf Monstersuche: Arnold auf dem ST...

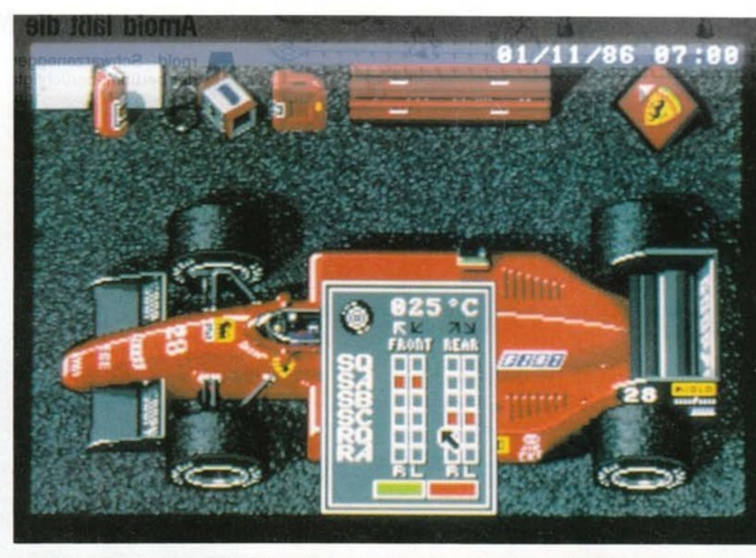


...und auf dem Commodore 64

Der Ferrari läßt sich Zeit

Neues von einem Spiel, das wir in dieser Ausgabe eigentlich bereits testen wollten. Das »Ferrari Formula I«-Autorennen von Electronic Arts wird nach diversen Verzögerungen voraussichtlich erst im April für Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS-PCs veröffentlicht werden.

Ferrari Formula I ist kein reines Geschicklichkeits-Spiel. Der Spieler fährt eine ganze Grand-Prix-Saison lang um den Sieg in der Weltmeisterschafts-Wertung. Um in einem Rennen auf einen guten Platz zu kommen, muß er natürlich zunächst seinen Ferrari auf Vordermann bringen. Dazu gehören Tests im Windkanal genauso wie die richtige Motor-Einstellung. Trainingsrunden, Boxenstops mit Reifenwechsel und viele andere Spielelemente runden die komplexe Renn-Simulation ab. (mg)



Verhinderte Formel I-Mechaniker dürfen sich bald am Ferrari austoben. Hier wird bei der Amiga-Version getunt und gefummelt, bevor man sich ins nächste Rennen stürzt.

Panther und Vampire

Das deutsche Softwarehaus Magic Bytes hat für den März zwei neue Programme angekündigt. »Pink Panther« ist das Spiel zur beliebten Zeichentrickserie »Der rosarote Panther«. Titelheld Paulchen Panther muß versuchen, als Diener in Häusern wohlhabender Bürger unterzukommen. Sein Ziel ist es, eines Nachts alles Wertvolle mitgehen zu lassen. Ob es von Vorteil ist, daß seine Herren immer Schlafwandler sind? Klar, daß Sie die Rolle von Paulchen übernehmen.

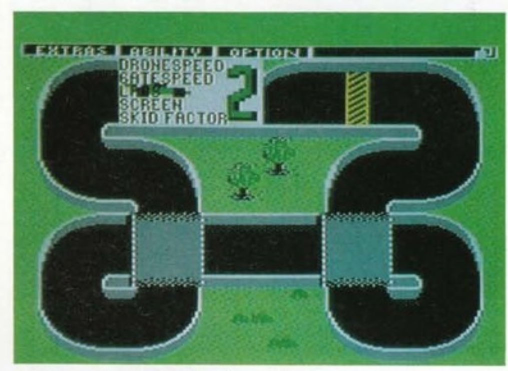
»Vampire's Empire« ist ein Action-Spiel im Schloß des Grafen Dracula. Sie müssen einen Lichtstrahl zum Grab des Grafen führen. Trifft ihn das Sonnenlicht, zerfällt er zu Staub. Allerlei eigenartige Geschöpfe werden Ihnen dabei im Weg sein. Ein Grafik-Demo der Amiga-Version sah schon vielversprechend aus.

Beide Spiele werden für C64, Schneider CPC, Atari ST und Amiga erscheinen. Die Preise schwanken je nach Computer und Datenträger zwischen 30 und 60 Mark. (mg)

Vampire sind auch nur Menschen: Die Amiga-Version von Vampire's Empire erscheint bald

Ein Sprint bleibt selten allein

Electric Dreams wird in kürze einen »Super Sprint«-Nachfolger für den C64 veröffentlichen. »Championship Sprint« bietet gegenüber der Commodore-Version des Vorgängers einige Vorteile. So rasen jetzt vier statt drei Wagen über die Piste. Alle acht Strecken stehen außerdem komplett im Speicher, nachladen ist nicht mehr nötig. Mit einem benutzerfreundlichen Construction-Set kann man jetzt auch eigene Strecken zusammenbasteln. Alle Super Sprint-Schikanen wie Öl und Wirbelstürme fehlen ebensowenig wie die Schraubenschlüssel, durch die man an Extras für den Wagen herankommt.

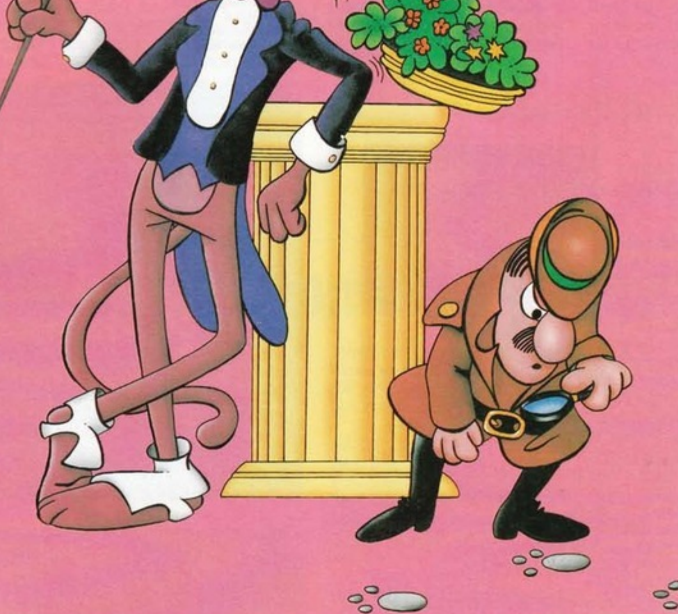


Championship Sprint auf der Überholspur – komplett mit Construction-Set (im Bild die C 64-Version)

Ein Test von Championship Sprint folgt, sobald uns eine fertige Version vorliegt. Das Spiel wird für 35 Mark auf Kassette und für 49 Mark auf Diskette erhältlich sein. Vorerst ist nur eine Commodore-Version geplant. (hl)









ATARI ST

SPECTRUM
ATARI ST/AMIGA
AMSTRAD/C64
ariolasoft



AMSTRAD



HITPARADEN

Mitmachen bei der Leser-Hitparade: 22 Spiele zu gewinnen

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste gibt es die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteilt in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassetten-Recorder oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer erreichen, werden bei der Hitparade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt. Diesmal gab es »Combat School« von Ocean zu gewinnen. Die Preisträger in diesem Monat sind:

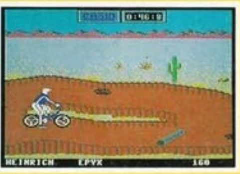
Martin Baltes, Köln
Markus Bara, Kerpen
Harald Batz, Adelsdrof
Matthias Börner, Medebach-Küstelberg
Anton Cocher, Tettnang
Stefan Friedberg, Garbsen
Andreas Gruber, Olching
Gordon Hähnel, Bochum
Markus Karch, Offenbach
Bernd Langer, Fellbach
Bernd Lautenschlager, Nürnberg
Lars Ludwig, Niestetal
Mathias Meier, Luzern
Donald Molnar, Stuckenborstel
Alexander Reppel, Waldbronn
Thomas Schmitz, Wedel
Wolfgang Seidelmann, Kaiserslautern
Frank Springstubbe, Schöppenstadt
Frank Storsmann, Heinsberg-Karken
Thomas Werners, Merzenich
Michael Wichterich, Bonn
Steffen Wilhelm, Clausen

Seit der letzten Power Play sind zwei Monate vergangen und in dieser Zeit hat sich das Weihnachtsgeschäft in den Charts bemerkbar gemacht. In England konnten Vollpreis-Programme sich nach langer Zeit wieder gegenüber den Billigspielen durchsetzen.

Die Aufsteiger des Monats bei der Leser-Hitparade sind eindeutig »Maniac Mansion« und »Bubble Bobble«. Vielleicht kann Maniac Mansion sogar die souveräne Spitzenplazierung von »California Games« gefährden – nächsten Monat wissen wir mit Sicherheit mehr... (hl)

Leser-Hitparade

1. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)



»California Games« hält mit deutlichem Vorsprung die Spitzenposition bei unseren Leser-Charts

2. (3) **Wizball** (Ocean)
3. (4) **Pirates** (Microprose)
4. (13) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
5. (7) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
6. (8) **Gunship** (Microprose)
7. (2) **World Games** (Epyx/U.S.Gold)
8. (5) **The Last Ninja** (System 3)
9. (6) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (12) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
11. (9) **Arkanoid** (Imagine)
12. (-) **Bubble Bobble** (Firebird)
13. (20) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape/Databyte)
14. (19) **The Guild of Thieves** (Rainbird)
15. (11) **Elite** (Firebird)
16. (-) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
17. (18) **Road Runner** (U.S. Gold)
18. (10) **Indiziertes Spiel**
19. (-) **Western Games** (Magic Bytes)
20. (14) **Indiziertes Spiel**

Hits der Redaktion

1. (-) **Gryzor** (Ocean)
2. (4) **Star Wars** (Domark)
3. (-) **Fantasy Zone II** (Sega)
4. (-) **Tetris** (Mirrorsoft)
5. (-) **Zillion** (Sega)

Die Redaktions-Hitparade ist selbstverständlich subjektiv. Es sind die aktuellen persönlichen Renner unserer Spiele-Tester Anatol, Boris, Heinrich und Martin.

Top 15 England

1. (-) **Combat School** (Ocean)
2. (2) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
3. (-) **Live Ammo** (Ocean)
4. (-) **Out Run** (U.S. Gold)
5. (-) **Solid Gold** (U.S. Gold)
6. (-) **Star Wars** (Domark)
7. (-) **Game, Set, Match** (Ocean)
8. (-) **Gary Lineker's Superstar Soccer** (Gremlin)
9. (-) **Match Day 2** (Ocean)
10. (-) **10-Pack** (Gremlin)
11. (4) **Soccer Boss** (Alternative)
12. (1) **Joe Blade** (Players)
13. (-) **720°** (U.S. Gold)
14. (7) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
15. (11) **Dizzy** Code Masters)

Top 15 U.S.A.

1. (-) **Test Drive** (Accolade)
2. (3) **California Games** (Epyx)
3. (-) **Street Sports Basketball** (Epyx)
4. (2) **Maniac Mansion** (Activision)
5. (-) **Echelon** (Access)
6. (-) **4th & Inches** (Accolade)
7. (-) **3D Helicopter Simulator** (Sierra)
8. (-) **Gauntlet** (Mindscape)
9. (5) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (1) **Gunship** (Microprose)
11. (6) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
12. (-) **Superstar Soccer** (Mindscape)
13. (12) **Indiziertes Spiel**
14. (9) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
15. (-) **Earl Weaver Baseball** (Electronic Arts)

4 Smash Hits

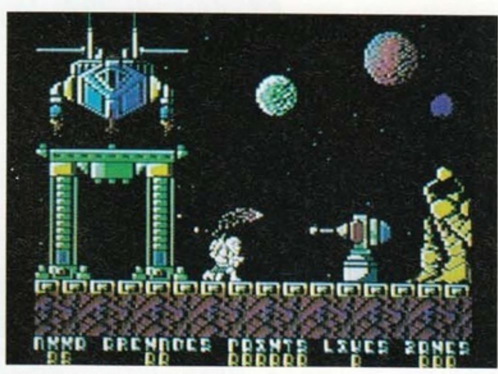
C64, Schneider CPC, Spectrum
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Hewson

Die neue Spiele-Sammlung von Hewson ist eine bemerkenswerte Zusammenstellung: vier erfolgreiche Titel, die das Softwarehaus 1987 veröffentlicht hatte, sind auf ihr enthalten. Zwei der vier Spiele, »Exolon« und »Zynaps« sind gerade ein halbes Jahr alt. Da wird sich mancher ein wenig veralbert vorkommen, der vor kurzem erst eines der Programme erstanden hat: Zum selben Preis bekommt er jetzt gleich vier Spiele auf einen Schlag.

Exolon ist ein Action-Spiel, in dem man sich Bild für Bild vorkämpfen muß. Gescrollt wird nicht, doch dafür ist auf jedem Bild einiges los. Mit Laser- und Raketenkraft geht es hier zur Sache. Das überdurchschnittlich gute Programm ist bei allen drei Versionen spielerisch identisch; die schönste Grafik hat die CPC-Umsetzung.

»Ranarama« ist ein Action-Adventure, das vor kurzem auch für den Atari ST veröffentlicht wurde. Das Spielprinzip ist eine Mischung aus Labyrinth-Action im Stile von »Gauntlet«, doch Taktik ist genauso gefragt. Trotz freundlicher Kritiken war Ranarama nie ein großer kommerzieller Erfolg; vielleicht liegt es daran, daß die spielerischen Qualitäten des Programms nicht auf Anhieb auffallen.

Im Weltraum erwartet uns zunächst »Uridium Plus«, eine Version des Action-Klassikers Uridium mit neuen Levels. Die Klasse der C64-Version erreichen die Spectrum- und Schneider-Umsetzungen leider nicht. Die CPC-Version ist eine Premiere: Uridium wurde vorher nie für den Schneider veröffentlicht. Eine bessere Figur macht »Zynaps« auf diesen Computern. Diese Weltraumballerei mit Extrawaffen kann sich bei allen drei Versionen sehen lassen. Technisch gibt es an Zynaps nichts auszusetzen und der Spielspaß kommt auch nicht zu kurz. Das Programm ist allerdings recht schwierig und dürfte weniger geübten Joystick-Schwingern so manches Magengeschwür einbringen.



Let's fetz: Action mit »Exolon« (C64)

»4 Smash Hits« ist eine Compilation, die bei allen drei Computern insgesamt überzeugen kann. Dank der guten Uridium Plus-Version ist die Commodore-Ausgabe etwas stärker als die Versionen für CPC und Spectrum.

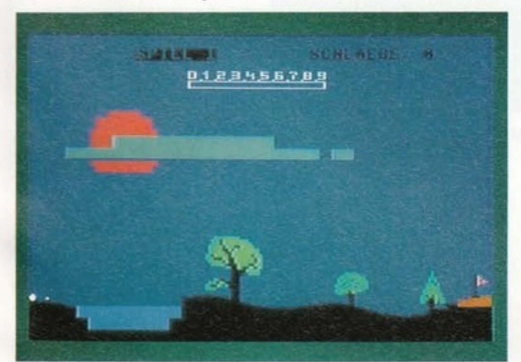
Falls Sie nicht schon einzelne Titel dieser Sammlung gekauft haben, lohnt sich die Anschaffung dieser soliden Compilation von vier sehr unterschiedlichen Action-Spielen auf alle Fälle. (hl)

4 Smash Hits (Exolon, Ranarama, Uridium Plus, Zynaps)

64'er Spielesammlung (Band 2)

C64
39 Mark (Buch und Diskette) ★ Markt & Technik

Aufmerksame Leser der Computerzeitschrift »64'er« werden viele Spiele wiedererkennen, die auf dieser Sammlung enthalten sind. Die meisten wurden bereits in Ausgaben und Sonderheften dieses Magazins veröffentlicht. Der Titel des Buchs verspricht nichts Geringeres als 14 spannende Spiele, doch leider sind die meisten unter dem Durchschnitt. Wer zum Beispiel von »Golf« die Qualität von »Leader Board« erwartet, wird schnell wieder enttäuscht ausschalten. Interessanter ist da schon »Billard«, bei dem man mit zwei Varianten Kugeln schieben kann.



»Golf« – eines von 14 Spielen der 64'er-Sammlung

Die Action-Spiele sind sehr müde ausgefallen. »Steel Slab« ist höchstens eine Art Pausenfüller, und »Apocalypse Now« ist ein billiger Abklatsch von »Fort Apocalypse«. In »Tödliches Dioxin« sammelt man mit einem Hubschrauber Giftfässer auf, während man in »Libra« durch ein unterirdisches Gewölbe irrt. Beide Programme sind technisch sauber gemacht, es mangelt ihnen aber am Spielwitz.

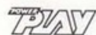
Enttäuschend sind die Adventures. »Zauberschloß« ist so einfach, daß man es in wenigen Minuten durchgespielt hat. »Freiheit« ist ein Textadventure, das zwar einen ordentlichen Wortschatz, aber dünne Raumbeschreibungen hat.

»Block Out« ist ein »Arkanoid«-Verschnitt unterer Güte. Ein kleiner Lichtblick ist trotz der schlechten Steuerung »Aquantor«. Mit seinem Sprite muß man Mauern setzen, um eine Überschwemmung zu verhindern. Ebenfalls nicht schlecht spielt sich »Dasher«, eine Mischung zwischen »Lode Runner« und »Pac Man«.

Gut sind die ausführlichen Anleitungen, die auch POKEs und Tricks zu den Spielen enthalten und in einem stattlichen Hardcover-Buch untergebracht sind.

Fazit: Vom technischen Standpunkt können die Spiele nur ein müdes Lächeln entlocken. Man kann sie aber auf dem Bildschirm listen, und so ein wenig aus den Programmen lernen. Für Nur-Spieler ein Flop, für Hobby-Programmierer eine interessante Sammlung. (al)

64'er Spielesammlung, Band 2 (Apocalypse Now, Aquantor, Billard, Block Out, Bundesliga Manager, Dasher, Freiheit, Golf, Libra, Space Invader, Steel Slab, Tödliches Dioxin, Tonti, Zauberschloß)



FUSSBALL

Bits, Bytes und Beckenbauer

Auf geht's zum Turnier der Fußball-Programme: In unserem Vergleichstest der Sport-Simulationen treten neun Spiele gegeneinander an. Wer wird der Sieger?

Zum Jahreswechsel kamen die Fußball-Fans unter den Computer- und Videospiel-Besitzern endlich wieder auf ihre Kosten: Nach langer Durststrecke erschienen neue Fußball-Simulationen für Heimcomputer. Auf dem Videospiel-Sektor hat Nintendo ein Fußballspiel veröffentlicht; für das Sega-System liegt mit »World Soccer« sogar schon ein zweites, verbessertes Fußball-Modul vor. Neben diesen beiden Videospiel-Titeln testen wir sieben Computer-Programme für Amiga, Atari ST, C64 und Schneider CPC.

Die Fußball-Verrückten in unserer Redaktion, Martin und Heinrich, haben sich durch die aktuellen Fußball-Simulationen durchgespielt. Als Referenz-Programm wurde außerdem der Super-Oldie »International Soccer« mit in die Test-Riege aufgenommen. Was uns beim Spielen angenehm und unangenehm aufgefallen ist, erfahrt Ihr in unserem schonungslosem Vergleichstest. Außerdem werfen wir einen Blick auf drei brandneue Fußball-Simulationen, die in den nächsten Wochen erscheinen sollen. Am Anfang unseres Testfelds steht der Titelverteidiger: »International Soccer« für den C64 galt bislang als bestes Fußballspiel für Heimcomputer.

International Soccer

Feuchte Augen und Nostalgie sind bei diesem Programm angesagt: Das Hervorkramen unseres fünf Jahre alten International Soccer-Moduls war Anlaß für Bemerkungen wie »Weißt du noch, damals...« und ähnliche verklärte Kommentare in Ehren ergrauter Spiele-Tester. International Soccer ist das absolute Super-Oldie und gilt seit Jahren als beste Fußball-Simulation. In unserem Vergleichstest mußte es sich gegen wesentlich neuere Software-Enkel behaupten.

Spartanische 16 KByte ist International Soccer groß. Strategische Details gibt es keine. Zu Beginn kann man wählen, ob man zu zweit oder gegen einen von neun Computergegnern spielen will. Hat man auch die Trikotfarben bestimmt, geht es los: jede Partie dauert 2 x 3½ Minuten. Die Spielzeit kann man leider nicht verändern.

Das Soccer-Spielprinzip ist einfach: Der Spieler steuert den ballführenden Kicker. Per Feuerknopfdruck schießt man oder paßt zu einem Mitspieler und läßt auch den Torhüter eine Parade ausführen, sofern er im Bild ist. Doch Vorsicht, einmal gesprungen, braucht der Keeper ein paar Sekunden, bis er sich wieder aufgerappelt hat. In dieser Zeit ist die Abwehr offen wie ein Scheunentor.

Da die Fußballer-Sprites schön groß sind, und die computergesteuerten Mitspieler relativ intelligent mitlaufen, macht International Soccer einen Heidenspaß. Das zeigte sich auch bei unserem Match, welches das mit Abstand stimmungsvollste des ganzen Turniers war. Martin glänzte vor allem mit schwindelerregenden Dribblings, führte auch die hohe Kunst des gelungenen Flachpasses vor und siegte klar 5:1. Heinrichs Ehrentreffer gewinnt immerhin einen Schönheitspreis: ein satter Weitschuß in den Winkel. Weitere Höhepunkte: Heinrichs Eigentor zum 0:1 (Grrr!) und diverse Pfostenknaller.



Klassisch: International Soccer (C64)

Bei diesem Klassiker gibt es leider keine taktischen/strategischen Elemente, und die Spielzeit kann nicht eingestellt werden. Sehr gute Spieler werden selbst vom stärksten Computergegner kaum mehr gefordert. Mit einem gleichwertigen Partner macht's ohnehin am meisten Spaß.

Das fünf Jahre alte Modul wird leider nicht mehr vom Hersteller Commodore vertrieben. Bei vielen Händlern gibt es aber noch Restposten. Wer etwas Glück hat, kann das Modul

für 30 bis 40 Mark erstehen. Es wäre schön, wenn eine Firma diese Software-Perle bald wiederveröffentlichen würde.

Superstar Soccer

Der englische Fußball-Nationalkicker Gary Lineker hat seinen Namen für ein Computerspiel hergegeben, das wir uns gleich in drei Versionen ansehen: »Gary Lineker's Superstar Soccer« für C64 und für Schneider CPC standen auf unserem Spielplan. (Disketten- und Kassetten-Versionen sind unterschiedlich und werden von uns getrennt bewertet). Die Atari ST-Umsetzung war zu Redaktionsschluß leider noch nicht fertig.

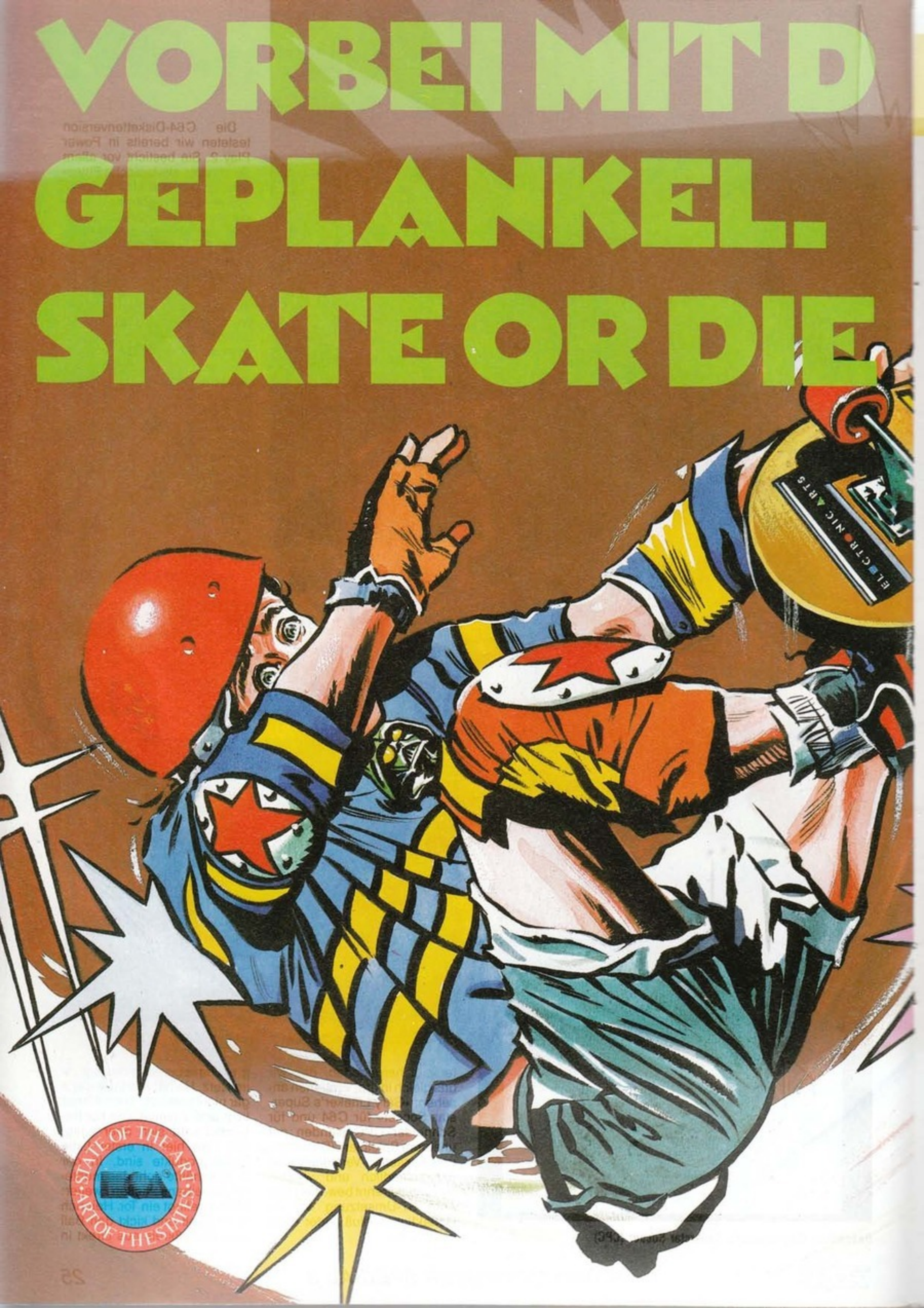
Die C64-Diskettenversion testeten wir bereits in Power Play 2. Sie besticht vor allem durch viele strategische Finessen: Es gibt vier Ligen, Pokalspiele, das Programm errechnet immer die aktuelle Tabelle und der Spielstand wird nach jeder Partie gespeichert. Ein wenig Menschenhandel ist auch erlaubt (Kauf und Tausch von Spielern), um die Mannschaftsaufstellung kümmert man sich selber, und während einer Fußball-Partie bestimmt man die taktische Marschroute des Teams (zum Beispiel mehr Schießen, weniger Pässe schlagen). Mit dem Joystick wird der Mittelstürmer der eigenen Mannschaft gesteuert und – wen man will – auch der Torwart. In einem Trainings-Modus können zwei Spieler in einem Team werkeln (einer als Torwart, der andere als Stürmer) oder gegeneinander antreten. Im Liga-Modus kann ein Spieler nur gegen die Computer-Teams antreten.

Unser Testspiel beginnt: zweckmäßige Grafik, flottes Scrolling... aber kein rechtes Fußball-Feeling. Super-Weitschüsse hüpfen oft über das gesamte Spielfeld. Ein Beispiel: Abschlag von Heinrichs Tor, das Leder kullert gemütlich über den Platz, springt zwei-, dreimal auf. Martins Torwart greift daneben und der Ball ist im Netz. Hä-hä! Martin findet's gar nicht komisch: zur Halbzeit liegt er 0:2 hinten. Die Kontrahenten sind sich aber einig, daß Tore hier in erster Linie Zufallsprodukte sind. In der 2. Spielhälfte geht das muntere Scheibenschießen weiter: Martin gelingt ein Tor. Heinrich hat Anstoß und kickt den Ball vom Anstoßkreis aus direkt in



Strategisch: Gary Lineker's Superstar Soccer (C64)

Beachtlich: Gary Lineker's Superstar Soccer (CPC)



VORBEI MIT D
GEPLANKEL.
SKATE OR DIE
ELECTRONIC ARTS
STATE OF THE ART
ART OF THE STATES


EM
!
SKATE OR DIE
Jetzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf. Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!
MIT SCHWUNG IN DIE WANNE
Die Rampe runter für richtiges Tempo und hoch zur Kante auf der andern Seite. Dort nach Belieben Rock'n'Roll, Handstände (vgl. Abbildung) und andere waghalsige Manöver und Luftsprünge ausführen.
DAVID BUNCH 0:56 STEVE LANDRUM 0:56
SCORE:0 SCORE:0
CHAOS UND KARATE
In rasendem Tempo durch die anrüchigsten Quartiere … kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Latten, Zäune – und Deine Rivalen – alles wird kurz und kleingeschlagen. Für echte Könner gibt der Streifenwagen 'ne tolle Rampe ab!
SKATE OR DIE
C64/128
BY MICHAEL KOSAKA, STEPHEN LANDRUM & DAVID BUNCH
NUMBER ONE IN THE USA
ELECTRONIC ARTS
LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!
Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum und Schneider. Nicht alle Titel sind notwendigerweise für alle Systeme erhältlich. Unsere Produkte sind bei jedem guten Softwarehändler zu haben, ganz besonders dort, wo Sie dieses Signet sehen:
ELECTRONIC ARTS®
AUTHORISED DEALER
Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: Electronic Arts, 11-49 Station Rd., Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN ENGLAND oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer +44 753 48486 an.
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
ELECTRONIC ARTS™
- FRANK LANGFORD -

Martins Tor. Gähn! Am Schluß gewinnt Martin mit dem Eishockey-Ergebnis 5:4. Und das, obwohl wir die kürzeste Spielzeit wählten. Partien gegen den Computer fallen oft noch torreicher aus. Schade, daß man hier kaum mehr von einer Simulation reden kann. Das Drumherum mit Spielerhandel und Liga-Modus ist wenigstens gut gelungen.

Spielgeschehen. Bei unserem Testmuster braucht der Ball zu Beginn der 2. Halbzeit eine Weile, um wieder auf Touren zu kommen: nach dem Anstoß bleibt er ein paar Sekunden lang unsichtbar! Bug Nr. 2 eignet sich sehr gut, um ein wenig zu schummeln: Wenn man den Ball einwerfen oder abschlagen darf, kann man sich beliebig viel Zeit lassen. Führt man



Langatmig: Match Day 2 (C64)

Diese strategischen Elemente fallen bei der C64-Kassettenversion fast alle unter den Tisch. Es gibt keine Ligen, Spielstände können nicht gespeichert werden, der Spielerhandel fällt auch flach. Es gibt nur noch zwei Mannschaften, die gegeneinander spielen können. Fast alle Stärken des Disketten-Originals fallen flach, was die Spielmotivation erheblich mindert. Da kann man nur hoffen, daß der gute Gary Lineker keine Datasette an seinem C64 hängen hat. Wenn er diese Version sieht, zieht er sich sonst eine Zerrung zu, während er sich gequält abwindet. Beim Schneider CPC hat man ein fähigeres Programmier-Team gefunden, denn hier bietet auch die Kassetten-Version alle Strategie-Elemente. Lediglich der Trainings-Modus fällt weg. Zwei Spieler können also nicht gegeneinander antreten, weshalb wir bei dieser Version auf unser Turnier-Match verzichten mußten. Die CPC-Umsetzung ist nicht ganz so schnell wie die C64-Version, doch für Schneider-Verhältnisse wird flott gescrollt und der Spielfluß kann sich sehen lassen. Die Ergebnisse der einzelnen Partien fallen auch wesentlich realistischer aus. Leider trüben ein paar handfeste Bugs (Programm-Fehler), die zum Teil recht erheiternd sind, das

also mit einem Tor Vorsprung, wartet man mit dem Weiterspielen einfach so lange, bis die Partie beendet ist! Richtige Sportsmänner verzichten natürlich auf solche schmutzigen Tricks, aber wer ähnlich skrupellos ist, wie unsere Tester, sollte das einmal ausprobieren.

Match Day 2

Auch von »Match Day 2« treten die CPC- und C64-Versionen bei unserem Vergleichstest an. Spielerisch sind sie identisch; es gibt auch keine Unterschiede zwischen Kassetten- und Disketten-Versionen. Ähnlich wie bei Superstar Soccer kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Man steuert während einer Partie auf jeden Fall einen Feldspieler. Wer mutig ist, kümmert sich auch um den eigenen Torwart. Es gibt einen Liga- und einen Pokal-Modus mit je acht Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer übernommen werden. Speichern auf Kassette und Diskette ist nicht notwendig: Will man einen Tabellenstand rekonstruieren, tippt man einen Code ein. Eine praktische Methode, die durch die Verwendung eines besser lesbaren Zeichensatzes noch mehr gefallen könnte.

Eine liebevoll »Kickometer« genannte Anzeige ist während des Spiels ständig zu beachten, denn je länger ein Balken in ihr ausschlägt, desto wuchtiger wird ein Schuß. Beim ersten Spiel glaubten wir außerdem, in einen »Slow Motion-Modus« gelangt zu sein. Belustigten Kommentaren wie »Hui, Zeitlupe wie in der Sportschau!« folgten bald ernüchternde Worte wie »lahme Krücke« und die Erkenntnis: das Spiel ist immer so langsam!

Die Grafik ist ganz gut gezeichnet. Sie wird von passendem Stadion-Sound untermalt, aber sobald die Geschichte in Bewegung kommt, regiert statt König Fußball eine ganze Packung Schlaftabletten. Wer hier auf die C64-Version hofft, auf der schnelles Scrolling ja eigentlich kein Problem sein sollte, darf deprimiert nach Hause gehen: die ist genauso schlafmützig.

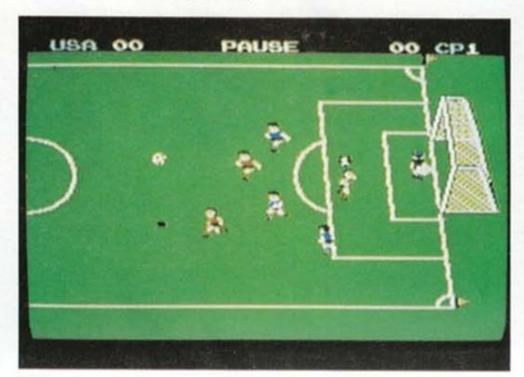
Während unseres Turnierspiels, das wir mit der Commodore-Version austrugen, ist zwar niemand eingenickt, aber vor allem Martin zeigte sich von dem Spiel enttäuscht. Von Action kann kaum die Rede sein, außerdem verschwinden des öfteren einige Sprites für ein paar Sekunden. Match Day 2 bietet zwar einige interessante Feinheiten (zum Beispiel wird berücksichtigt, ob ein Spieler den Ball mit dem Kopf, Knie etc. annimmt und prallt dementsprechend ab), die Schlafwagen-Geschwindigkeit macht den Spielspaß aber schnell zunichte. Heinrich hatte vor Spielbeginn noch einen starken Kaffee getrunken und gewann 2:0. – Wenigstens etwas.

Soccer King

Weiter geht's mit dem einzigen Programm unseres Turniers, das für Amiga und Atari ST erhältlich ist. Weitere Fußballspiele für diese Computer sind übrigens angekündigt; beachtet bitte auch unsere Vorab-Informationen am Ende dieses Artikels. »Soccer King« ist auf jeden Fall schon zu haben; die ST-Version läuft so-



Merkwürdig: Soccer King (Amiga)



Japanisch: Nintendo Soccer (Nintendo)

wohl mit dem monochromen Monitor als auch mit Farbmonitor und Fernseher. Sie ist mit der Amiga-Umsetzung nahezu identisch; alle Anmerkungen und Informationen über dieses Programm beziehen sich deshalb auf beide Versionen. Lediglich der Sound ist beim Amiga etwas ausgefallener (aber deswegen noch nicht besser): ein digitalisiertes Publikum gröhlt, was nach einer Weile ganz schön nervt.

Es gibt einen Liga-Modus, in dem bis zu sechs Mannschaften um den ersten Tabellenplatz spielen, von denen der Computer beliebig viele übernimmt. Das Programm berechnet stets die aktuelle Tabelle, macht aber keinerlei Anstalten, sie auf Diskette zu speichern.

Auch bei Soccer King steuert der Spieler den Mittelstürmer der eigenen Mannschaft. Wie bei International Soccer, Superstar Soccer und Match Day 2, wird der Bildschirm horizontal gescrollt; man sieht wie bei einer TV-Übertragung immer den Teil des Spielfelds, in dem sich der Ball gerade befindet.

Beim Spielen von Soccer King erinnert man sich unweigerlich an den schönen Satz »Die Letzten werden die Ersten sein« – nur, daß er hier umgekehrt interpretiert werden muß. Diese erste Fußball-Simulation für Amiga und ST ist nämlich das Letzte. Daß die Grafik nicht sonderlich schön gezeichnet ist, läßt sich irgendwo noch verschmerzen, aber Scrolling und Spielablauf sind furchtbar langsam und ruckelig. Für besondere Erheiterung sorgte das Sprungverhalten des Balls. Er poltert wie ein nasser Sack über den Rasen. In der Redaktion wurden die ersten Wetten abgeschlossen: Woraus besteht der Ball? Aus Beton? Aus rostfreiem Edelstahl?

In einer 2 x 5 Minuten langen Test-Partie gab es kaum spannende Momente. Wenn es einmal zu Strafraumszenen kam, entstand sofort ein unübersichtliches Gewimmel von Spieler-Sprites. Wer da noch durchblickt, wo der Ball ist, kann von Glück reden. Martin schaffte das mit einem Doppelschlag gleich zweimal und siegte 2:0. Seine Meinung über das Programm wurde dadurch aber nicht besser: »Das gehört indiziert; das ist doch seelische Grausamkeit dem Spieler gegenüber«. Auf gut Deutsch: Wer ein Fußballspiel für seinen Amiga oder ST sucht, sollte auf einen besseren Titel warten.

Scrollwütig: World Soccer (Sega)

Nintendo Soccer

Kaum war das Nintendo-Videospiel auf dem deutschen Markt erhältlich, wurde dazu eine Fußball-Simulation angeboten: »Nintendo Soccer« ist der schlichte Name des Moduls, bei dem man zu zweit gegeneinander spielen kann. Der Computer läßt sich nicht lange bitten und bietet sich mit fünf Schwierigkeitsstufen als Gegner an. Kleiner Gag am Rande: Jeder Spieler darf sich eine von acht Nationalmannschaften am Anfang aussuchen, für die er um Punkte und Tore streiten will.

Die Steuerung ist einfach: Je ein Feuerknopf dient zum Schießen und zum Passen. Während des Spiels wird immer angezeigt, zu welchem Mitspieler der Paß gehen würde. Man steuert immer denjenigen Kicker, der den Ball führt. Hat der Gegner das Leder und man befindet sich in der Verteidigung, kann man außerdem frei wählen, welchen Spieler man übernehmen will. Daß man Verteidiger und Torhüter gleichzeitig steuert, sorgte bei diesem Modul für ein wenig Verwirrung. Richtig chaotisch wurde es aber erst wegen einer Eigenart, die dem Torwart kaum eine Abwehrchance läßt: schießt ein Stürmer Richtung Tor, wenn das Tor noch gar nicht zu sehen ist, kann der Schuß trotzdem in den Kasten rollen. Wenn das Tor endlich ins Bild gescrollt wird, hat der Torhüter kaum eine Abwehrchance, da das Leder Sekundenbruchteile später schon ins Netz kullert.

Martin setzte diesen Umstand ohne Skrupel und jegliche Nächstenliebe bei unserem offiziellen Test-Match ein. Sein entsetztes, von der Welt und solchen spielerischen Mängeln enttäuschtes Opfer war eine leichte Beute: Endstand 6:0. Wir mußten das Elfmeter-Schießen nicht bemühen, um den Sieger zu küren.

Neben dem Weitschuß-Problem fiel unangenehm auf, daß die Bildschirm-Kicker den Ball nicht sehr dicht am Fuß führen, was ein gepflegtes Dribbling so gut wie unmöglich macht. Zur 2. Halbzeit werden die Seiten nicht gewechselt. Ansonsten gibt's wenig zu meckern: Das Paß/Schuß-System klappt recht ordentlich und die Grafik ist zufriedenstellend. Alles in allem eine durchschnittliche Vorstellung. Haben Sega-Besitzer mehr vom Fußballer-Leben?

World Soccer

Vor kurzem erschien mit »World Soccer« das zweite Fußball-Modul fürs Sega Master-System. Die Steuerung ist ähnlich wie bei Nintendo Soccer (Schuß/Paß); auch hier kann man zu Beginn ein Land seiner Wahl bestimmen. Die Präsentation ist farbenprächtiger ausgefallen und ansatzweise werden gar die Nationalhymnen heruntergeknödelt.



Ein erstes Bild der C64-Version von Street Sports Soccer

Zu Beginn brauchten wir beide ein Weilchen zur Orientierung, denn der Bildschirm wird nicht gleichmäßig, sondern ruckartig gescrollt – sowohl horizontal als auch vertikal.

Bei fast jedem Schuß wird deshalb rasant über den Rasen gescrollt. Der Effekt erweckt den Eindruck, als hätte das Modul Schluckauf und ist ebenso lästig wie die fröhlich dudelnde Hintergrundmusik. Sound-Effekte pur würden Gehör und Nerven schonen. Heinrich, beim Nintendo-Match noch schmählich geschlagen, geht kurz vor Halbzeit mit 1:0 in Führung. Da wird das Joypad gleich freudig geschwungen und auch auf dem Bildschirm wird kräftig gejubelt: Das Ergebnis wird grafisch beeindruckend auf der Stadion-Anzeigetafel vermerkt. Martin schwört blutige Rache in der 2. Halbzeit (die Seiten werden brav getauscht).

Es wird ein Kampf auf Biegen und Brechen: Das Passen klappt noch etwas genauer als bei Nintendo Soccer und man kann richtig in einen Gegner hineingrätschen, um ihm den Ball abzujagen (Fouls ausgeschlossen). Dadurch wechselt das Leder aber sehr oft den Besitzer, wodurch die Partie etwas hektisch und zerfahren wird. In der Abwehr kommt man ins Schwitzen, da man den Torhüter mitsteuern muß. Ein plötzlicher Schiedsrichterpfiff ließ uns staunen: das Programm hält sogar die Ab-



Microdeals Soccer rollt an – hier ein Bild der ST-Version

seitsregel strikt ein. Hätte es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden gestanden, wäre die Entscheidung in einem grafisch beeindruckenden Elfmeterschießen gefallen. Heinrich siegte aber 3:1, und das Elferschießen kann man auch direkt anwählen.

Auch bei World Soccer ist das Spielgefühl unterm Strich nicht gerade berauschend. Vor allem das hektische Scrolling und der mangelnde Spielfluß machen sich unangenehm bemerkbar. Als Fazit einigen wir uns auf »durchschnittlich« und schreiten schließlich zur großen Endabrechnung.

Unsere Übersichtstabelle präsentiert ein überraschendes Ergebnis: Das Oldie International Soccer, das als Referenz-Programm angetreten war, besiegt die Konkurrenz! Obwohl Soccer in einigen Einzelpunkten nicht voll übezeugen kann, macht es am meisten Spaß. Und das Spielgefühl ist bei einem Fußball-Programm letztendlich ausschlaggebend.

Ansonsten gibt es nur mittelmäßige oder deprimierende Ergebnisse zu sehen. Wie gut, daß in den nächsten Wochen drei weitere Fußball-Simulationen erscheinen werden, die wir an dieser Stelle schon einmal kurz vorstellen.

Das Leder rollt weiter

Aus Frankreich (Fußball-Europameister 1984!) kommt »Hotball«. Diese Fußball-Simulation von Satory wird für Amiga und Atari ST erscheinen. Die Pressemitteilung kündigt ein paar interessante Features an: man wird sogar foulen können! Bis zu drei Spieler können gleichzeitig spielen, und es soll auch einen Team-Modus geben, in dem man zusammen antreten kann. Sanfte Dribblings, harte Schüsse und ein begeistertes Publikum dürfen da auch nicht fehlen. Hotball sollte bereits erschienen sein, wenn Ihr diese Seiten lest und wird zirka 80 Mark kosten.

Bei Epyx feilt man zur Stunde an den letzten Details von »Street Sports Soccer«. Ähnlich wie bei den anderen Programmen der Street Sports-Reihe, wird hier nicht das muntere Treiben der Profis simuliert. Vielmehr treffen sich ein paar Jugendliche, um ein bißchen auf der Straße zu bolzen. Zu Beginn des Spiels kann man sein Team erst mal Spieler für Spieler zusammenstellen. Street Sports Soccer soll im März für den C64 erscheinen und wird etwa 35 Mark (Kassette) bis 50 Mark (Diskette) kosten.

Der dritte im Bunde wird wie Hotball nur für 16-Bit-Computer erscheinen: Microdeal wird »ST Soccer« und »Amiga Soccer« bald in die Stadien lassen. Die ST-Demo-Version machte bereits einen guten Eindruck: flottes Scrolling und eine grafisch tolle Anzeigetafel sind uns aufgefallen. Auch diese Fußball-Simulation war zu Redaktionsschluß fast fertig. Wenn alles klappt, werden wir in der nächsten Power Play wieder ein paar Halbzeiten spielen, um die Fußball-Neuheiten für Euch zu testen.

(hl)



Fußball aus Frankreich für Amiga und ST: Hotball

Titel	System Datentr.	Regeleinhaltung	Strategie	Parameter	Computer-Gegner	Grafik	Sound	POWER-Wertung (Spielspaß)
International Soccer	C64 Modul	6	0	2	7,5	7	2,5	8,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	CPC Kass./Disk	6	8,5	7	8	7	1,5	6,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Disk	6,5	8,5	9	8,5	6,5	2,5	6
World Soccer	Sega Modul	7,5	0	6,5	6	7	5	6
Nintendo Soccer	Nintendo Modul	7,5	0	6,5	6,5	6,5	6	5,5
Match Day 2	CPC Kass./Disk	6	3	8	6	5,5	6,5	3,5
Gary Lineker's Superstar Soccer	C64 Kass.	6,5	4	9	2	6,5	2,5	2,5
Match Day 2	C64 Kass./Disk	6	3	8	6	3,5	7	2,5
Soccer King	ST/Amiga Disk	6	0	6	2	2,5	2	1,5

Für jede Fußball-Simulation haben wir in verschiedenen Kriterien Wertungen zwischen 0 (miserabel/nicht vorhanden) und 10 (absolute Spitzenklasse) vergeben. Drei dieser Kategorien kennt Ihr von unseren anderen Tests: Unter **Grafik** fallen Aspekte wie Scrolling, Farben etc. unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Ähnliches gilt für die Kategorie **Sound**. Bei Fußball-Simulationen sind vor allem passende, atmosphärische Effekte wichtig. Unsere **POWER-Wertung** ist eine Art Fazit; Sie drückt aus, wie gut wir ein Programm insgesamt finden. Sie ergibt sich nicht durch das Verrechnen aller Einzelwertungen, denn diese sind unterschiedlich wichtig. Die POWER-Wertung ist der Gradmesser dafür, ob ein Computerspiel alles in allem gut oder schlecht ist. Da sie am wichtigsten ist, haben wir die Programme in der Tabelle nach absteigenden POWER-Wertungen geordnet.

Bei unserem Vergleichstest haben wir außerdem einige Kriterien bewertet, die speziell bei Fußball-Simulationen wichtig sind. Unter **Regeleinhaltung** berücksichtigen wir, wie eng sich ein Programm an die Regeln des Fußball-Sports hält und wie realistisch es ist.

Die Wertung für **Strategie** orientiert sich daran, wieviele spielerische Details rund um das Fußballspiel geboten werden. Gibt es zum Beispiel einen Liga-Modus, bei dem die Tabelle gespeichert wird? Kann man die Marschroute der computergesteuerten Mitspieler während einer Partie beeinflussen?

Bei **Parameter** haben wir darauf geachtet, wie starr oder flexibel ein Programm ist. Pluspunkte gibt es zum Beispiel, wenn man die Länge einer Partie einstellen kann, zwei Spieler im Team spielen können etc.

Ein besonders wichtiger Aspekt sind die **Computergegner**. Die Wertung in dieser Kategorie ist um so höher, je mehr Schwierigkeitsstufen ein Programm zu bieten hat. Es ist auch wichtig, daß diese Stufen gut verteilt sind, damit man sowohl als Anfänger zu Erfolgserlebnissen kommt und als fortgeschrittener Spieler immer noch eine Herausforderung geboten bekommt. Einzelheiten und Begründungen zu unseren Wertungen könnt Ihr unserem Fließtext entnehmen, in dem jedes Programm einzeln besprochen wird. (hl)



POWER AT SEA
NICHT NUR EINE SIMULATION. DAFÜR GIBT'S ZUVIEL ACTION. UND MEHR ALS NUR EIN ARKADENSPIEL. WEGEN DER VIELEN ENTSCHEIDUNGEN.
C64/128
POWER AT SEA
ACCOLADE
HISTORY'S GREATEST NAVAL CONFLICT
LICENSED BY ELECTRONIC ARTS
SIE ÜBERNEHMEN DEN BEFEHL ÜBER DIE GEWALTIGEN SCHLACHTSCHIFFE IM PAZIFIK. JEDER EINSATZ ERFORDERT BLITZSCHNELLE REAKTIONEN UND TAKTISCHES GESCHICK.
BEVOR DIE LEDERNACKEN AUSGESANDT WERDEN, KOMMT DAS SCHWERE GESCHÜTZ ZUM EINSATZ. ES GILT, DIE JAPANISCHEN PANZERKOLOSSE ZU TORPEDIEREN.
ERHÄLTLICH FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE
Jetzt im Handel
ELECTRONIC ARTS®
ACCOLADE
ACCOLADE & POWER AT SEA SIND WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. ELECTRONIC ARTS LTD. FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE AUF DEN EUROPÄISCHEN MARKT ZU BRINGEN. WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, D-4044 KAARST, TEL. 0 2101 607 0.

POWER COMPUTERSPIELE

Kein Mangel an interessanten Computerspielen: ein ganzer Schub frischer Titel beschert Neuheiten in allen Genres. Automaten-Umsetzungen sind auch diesmal reichlich bei unseren Tests vertreten.

Wenn das Software-Jahr so weitergeht, braucht einem nicht bange zu werden: bei den Computerspielen ist zur Zeit Abwechslung Trumpf. »Out Run« und »Super Hang-On« sind neuer Stoff für Rennsport-Freunde, Arcade-Action wird bei »Gryzor«, »Rastan« & Co. geboten. Mit »Platoon« gibt es jetzt das spektakuläre Spiel zum Film; »Bravestarr« ist das Programm zu einer neuen Spielzeug-Reihe. Freunde von Denk- und Logikspielen werden mit Titeln wie »Deflektor« und »Tetris« bedient, und an der Adventure-Front hat Infocom mit »Sherlock« wieder zugeschlagen. In dieser Ausgabe sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein. Die Qualität der einzelnen Titeln ist recht unterschiedlich, doch unser gnadenloses Test-Team tut sein Bestes, um die Spreu vom Weizen zu trennen.

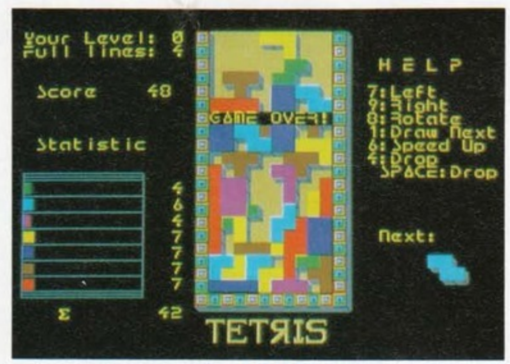
Um Euch möglichst viele Umsetzungen und Neuheiten vorzustellen, haben wir den Computerspiele-Teil um eine neue Test-Form erweitert: an seinem Ende findet ihr Kurz-Tests, die Euch in Kürze informieren.

Auf der Hardware-Seite etablieren sich ST und Amiga immer mehr: Auch in dieser Power Play werden die beiden Aufsteiger-Maschinen mit vielen Neuerscheinungen bedacht. (hl)

Tetris

Amiga, C64, MS-DOS (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Mirrorsoft

Schon mal ein Puzzle unter Zeitdruck gelöst? Bei »Tetris« kommt man ganz schön ins Schwitzen.



Geometrie im freien Fall inklusive Statistik (Amiga)

Nach Starkillers ehernem Gesetz der Motivation sind die Spiele mit den einfachsten Ideen auch die faszinierendsten. »Tetris« hat auch ein simples Prinzip: Stellen Sie sich einen durchsichtigen Becher vor. Sie schauen von der Seite in ihn hinein, so daß Sie ein richtiges schönes »U« sehen können. In den Becher purzeln nun geometrische Figuren. Das tun sie nicht geballt, sondern schön der Reihe nach. Insgesamt gibt es sieben verschiedene Formen, die in den Becher fallen können: ein Quadrat, ein Stab und fünf verschiedene Winkel. Sie kommen in bunt gemischter Reihenfolge angeflogen. Sobald die Blöcke am Boden angekommen sind, stoppen sie und ein weiteres Teilchen fällt in den Becher. Wenn es auf den anderen Block oder den Boden fällt, bleibt es ebenfalls stehen. Danach fällt wieder eine geometrische Figur nach unten. Das wiederholt sich so lange, bis der Becher voll und damit das Spiel beendet ist.

Gottlob lassen sich die Figuren steuern und drehen. Sie müssen sie also so aufeinanderstapeln, daß es möglichst lange dauert, bis der Becher voll ist. Da das ziemlich schnell geht, hat Tetris noch eine weitere Regel: Jedes Mal, wenn eine waagrechte Reihe vollständig ist, verschwindet sie und hinterläßt außerdem angenehme Spuren auf dem Punktekonto. Die Blöcke, die oben lagen, rücken eine Stufe tiefer. Auf diese Art kann man Tetris theoretisch so lange spielen, bis ein IC durchbrennt oder die geistigen Kräfte schwinden.

Wenn ein Block am Rand des »Bechers« auftaucht, müssen Sie schnell abschätzen, wohin der Block fallen soll. Das ist sehr wichtig, denn es ergeben sich schnell lästige Hohlräume, die man nur sehr mühsam wieder schließen kann. Sobald nur ein kleiner Hohlraum entstanden ist, läßt sich die ganze Reihe nicht mehr abbauen. Man muß also lückenlos stapeln, um zum Erfolg zu kommen. Netterweise beginnt das Spiel langsam, wird aber stetig schneller. Zuerst kommen die Steine angekrochen, um schließlich ziemlich zackig in den Becher zu plumpsen.

Auf dem C64 läßt sich Tetris nicht lumpen. Das beginnt mit einem 10-Minuten-Song (im Stil von Jean Michel Jarre – Bombast!), in dem auch einige digitalisierte Effekte zu hören sind. Das Titelbild ist genauso imposant. Das Spiel ist schön aufgemacht, wenn auch die Farben der Steine etwas bläßlich aussehen.

Am Rand des Spielfeldes kann man den Stein erkennen, der als nächster in den »Pott« fallen wird. Das erwies sich als große Hilfe, weil man immer gut vorausplanen konnte.

Bei der Amiga-Version wabert unverständlicherweise der Hintergrund ständig, was aber nicht sonderlich stört.



Die Löcher im Gewebe werden noch zu Problemen führen (C64)

Amiga	Wertung
Grafik	4.5
Sound	5.5
Power-Wertung	8

Grafisch ist die Amiga Version nicht umwerfend

C64	Wertung
Grafik	5.5
Sound	7
Power-Wertung	8

Auch auf dem C 64 ein hoher Spielwert

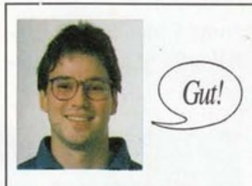


Während des ganzen Spiels läuft eine nette kleine Melodie, die schnell zum Ohrwurm wird. Die Amiga-Version hat noch ein kleines nettes Extra: Es wird während des Spiels angezeigt, wieviel Steine von einer Farbe bereits heruntergefallen sind. Das ist für den Spielverlauf zwar überhaupt nicht wichtig, aber für den Statistiker eine wahre Freude.

Erstaunlich stark ist die Umsetzung für MS-DOS-PCs ausgefallen.

Man kann bei dieser Version einige Parameter einstellen. Da wäre zuerst die Geschwindigkeit: von müde zuckelnd bis blitzartig rasend gibt es zehn verschiedene Schwierigkeitsgrade. Außerdem kann man vorgeben, ob und wie hoch der Becher gefüllt ist, wenn man an den Start geht. Diese Funktion ist für Experten; der Normalspieler hat schon mit einem leeren Becher genug zu tun.

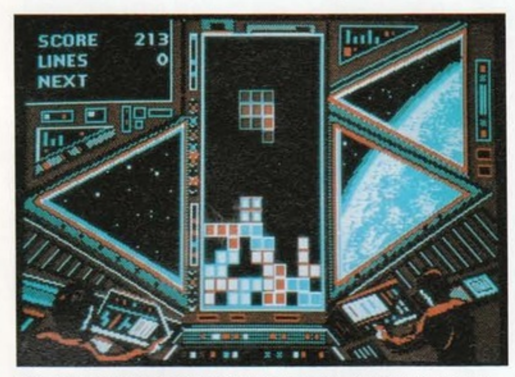
Mirrorsoft hat angekündigt, daß die Auslieferungs-Version der PC-Umsetzung speicherresident sein wird. Tetris ruht dann so lange im Speicher, bis man es aufruft. Und wenn dann der Chef ins Zimmer stürmt, schaltet man Tetris einfach mit einem Tastendruck wieder aus. (al)



Als Tetris in der Redaktion eintraf, war es einige Zeit sehr still im Spielezimmer, in dem es sonst immer hoch hergeht. Boris saß vor dem PC, Heinrich vor dem Amiga und ich vor dem C 64. Die Stille wurde nur von Tastaturklicken und dumpfem Grunzen unterbrochen, wenn einer von uns einen Stein falsch gesetzt hatte.

Tetris fesselt auf den ersten Blick und läßt den Spieler nicht mehr so schnell los. Es ist auch völlig egal, ob man es auf einem 3,7 KByte-Computer mit Lila-Rot-Monitor spielt oder auf dem Zumbitsu 9000: die Spielidee ist hier das einzig Interessante. Alle Versionen machen gleichviel Spaß.

Leider mußte ich feststellen, daß die anfangs riesige Motivation schnell nachließ – auch wenn ich Tetris immer wieder gerne zur Hand nehme.



Auch Starkiller (links) spielt auf seinem Raumschiff Tetris (MS-DOS)

Grafik	6.5
Sound	0.5
Power-Wertung	8.5

Auf dem PC spielt sich Tetris am flottesten

Gauntlet II

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Grafik	5.5
Sound	3.5
Power-Wertung	6.5

Der Nachfolger zu »Gauntlet«, einem der größten Hits der Saison 1986/87 ist da. Wer bei »Gauntlet II« ein völlig neues Spielprinzip erwartet, wird ein wenig enttäuscht sein. Im Prinzip geht es wieder einmal darum, durch Hunderte von Labyrinthen zu wandern, verschiedene Monster zu verprügeln und Schatzkisten sowie wichtige Extras aufzusammeln. Bei den Heimcomputer-Umsetzungen können wieder zwei Spieler gleichzeitig antreten. Bei der ST-Version kann wie beim Automaten sogar zu viert gespielt werden, sofern man ein spezielles Interface besitzt, das den ST mit zwei zusätzlichen Joystick-Ports ausstattet.

Bei den vier Spielfiguren kann man nun beliebig wählen; es können also zum Beispiel zwei Zauberer die Dungeons betreten. Unter den spielerischen Neuheiten befinden sich Schüsse, die an den Wänden abprallen, bewegliche Ausgänge und Ekelbolzen wie die »It«-Kreatur: Berührt sie einen Spieler, konzentrieren alle Monster ihre Angriffe nun auf ihn! Durch Berührung des Mitspielers kann man diesen Fluch elegant weitergeben...

Die bei den Umsetzungen von Gauntlet I schmerzlich vermißten Schatzkammern sind jetzt dabei: In ihnen hat man nur 30 Sekunden Zeit, um möglichst viel Schätze zu mopsen. Punkte gibt es dafür aber nur, wenn man rechtzeitig den Ausgang findet! (hl)



Monster, Schätze, wie gehabt (C64)

Heinrich: »Wenig Fortschritte«

Als Gauntlet vor gut einem Jahr erschien, brachte es frischen Wind in die Spiele-Szene. Nur sind wir mittlerweile mit ähnlichen, teilweise sogar besseren Programmen aus diesem Genre zu Genüge eingedeckt worden. Deshalb kann mich Gauntlet II nicht mehr so recht begeistern, obwohl es zu zweit durchaus Spaß macht. Alleine wird die Labyrinth-Prügelei wesentlich schneller langweilig.

Die neuen Features, denen man im Lauf des Spiels begegnet, sind zwar ganz nett, doch bei der C 64-Version hat mich die Grafik ein wenig enttäuscht: das Scrolling ist nicht so schön fließend und schnell wie Gauntlet I!

Gauntlet II ist ein recht solides Spiel, das aber keinen mehr vor Begeisterung umwirft. Wer immer noch Gauntlet-Fan ist, für den ist der Nachfolger ein gefundenes Fressen.

Gryzor

Grafik	9.5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	▌
Sound	6	■	■	■	■	■	■				
Power-Wertung	8.5	■	■	■	■	■	■	■	■	▌	

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

Frisch aus der Spielhalle kommt Lance Gryzor. Dieser sattelfeste Held muß im Kampf gegen die dreisten Durrs die Erde retten.

Auf einem abgelegenen Fleck der Erde haben sich die Durrs vom Planeten Suna niedergelassen. Sie machen da allerdings keinen gemütlichen Urlaub, sondern schmieden finstere Eroberungspläne. Zur Zeit basteln die ungebetenen Gäste an einem Apparillo, mit dem sie das Klima manipulieren wollen. Hintergedanke der meteorologischen Aktion: Eine neue Eiszeit auslösen und dann im Schongang die ganze Erde erobern.

Nun gibt es erfreulicherweise noch die strammen Burschen der irdischen Verteidigungs-Organisation. Eines ihrer Mitglieder ist Lance Gryzor, der eines Tages beim Spazierengehen das Gebiet der Durrs entdeckt. Ein kluger Mann würde jetzt schleunigst verduften und Verstärkung holen, doch der Wetter-Apparat der Durrs ist schon so gut wie fertig – die Zeit drängt! Lance Gryzor klopft sich also selber aufmunternd auf die Schulter und zischt los, um den Invasoren im Alleingang Saures zu geben.

Diese schwungvolle Geschichte gehört zur Umsetzung des Konami-Automaten »Gryzor«. Das Spielprinzip läßt sich auf den Nenner »Einzelkämpfer gegen gewaltige Übermacht« bringen. Clevere Extras, unterschiedliche Levels und eine ausgeklügelte Steuerung sorgen aber dafür, daß Gryzor sich spielerisch von der zahlreichen Konkurrenz abheben kann.

Das Programm besteht aus drei Teilen, die bei der getesteten CPC-Version einzeln geladen werden. Das klingt aber zunächst schlimmer als es ist, denn jeder Teil ist recht umfangreich. Zu Beginn kämpft sich Gryzor erst mal von links nach rechts vor, wo er von gegnerischen Wächtern und Geschützen munter beschossen wird. Gryzor ist mit einem Gewehr ausgerüstet. Im Laufe des Spiels tauchen Behälter mit Extrawaffen auf. Doch Vorsicht, wenn so ein Behälter durch die Luft fliegt, denn seine Berührung kann tödlich sein. Gryzor muß ihn erst aufschießen, um sich dann das Extra zu schnappen. Es gibt vier Typen: Ein superschnelles Maschinengewehr, eine Luxus-Kanone, die in drei Richtungen gleichzeitig ballert, einen besonders schlagkräftigen Laserstrahl und einen Schutzschild, der Gryzor vorübergehend unverwundbar macht. Nach einigen Spielen



Liebesgrüße vom Flammenwerfer: Mit dieser Extra-Waffe kommt Freude auf (CPC)





Der zur Zeit wohl beste Grafiker auf dem Schneider CPC heißt Mark K. Jones. Ihm haben wir bereits die exzellente CPC-Version von »Renegade« zu verdanken. Mit Gryzor hat sich der Junge selber übertroffen: schnelle Action, jede Menge Sprites und eine gehörige Farbenpracht machen dieses Programm zum Genuß. Das allein würde noch kein Klasse-Spiel machen, doch bei Gryzor gibt es auch ansonsten keine Schwachpunkte. Die Steuerung ist hervorragend und die Motivation sehr hoch. Und wenn man am Schluß des ersten Levels wieder einmal vom letzten Roboter umgenietet wurde, kann man ganz schöne Rachegefühle bekommen.

In unserer Redaktion ist Gryzor das meistumlagerte CPC-Spiel seit Renegade. Wer heiße Action mit üppiger Grafik schätzt, wird von diesem Programm begeistert sein.



Im zweiten Teil muß Gryzor auch Plattformen benutzen, um nach oben zu kommen. Auch hier wird ordentlich geschossen. (CPC)



Meine Erfahrung mit dem Gryzor-Spielautomaten war kurz, aber teuer. Er ist für einen Normalverdiener einfach zu schwer. Dementsprechend skeptisch war ich, als die CPC-Umsetzung bei uns eintraf. Aber was ich zu sehen bekam, hat mich fast vom Stuhl gewuchtet.

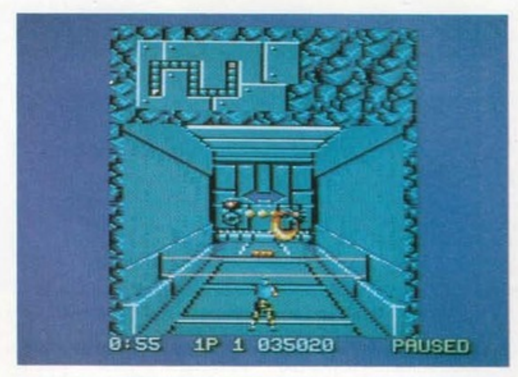
Gryzor ist zwar »nur« ein Ballerspiel, aber eines der allerersten Güte. Alles an diesem Programm ist intelligent programmiert: Mit der Steuerung kann man Gryzor flott und präzise lenken. Jede Waffe hat ihren eigenen Soundeffekt, die Sprites sind schnell. Das Problem mit dem auf dem CPC kritischen Scrolling ist durch das »Umblättern« der Screens gut gelöst.

Gryzor hat gerade den richtigen Schwierigkeitsgrad: nicht zu einfach, aber auch nicht frustrierend. Wer seinen Schneider in einen Spielautomaten verwandeln will, braucht dieses Programm einfach.

bekommt man schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist.

Am Ende des ersten Abschnitts muß unser Held das Tor zu den unterirdischen Anlagen der Durrs aufschießen. Hier muß Gryzor bei ansehnlicher 3D-Grafik die Verriegelungen von Türen aufballern, um sich Kammer für Kammer zum Kontrollraum vorzuschießen. Nach einer schwierigen Final-Ballerei wird auch dieser Raum in Schutt und Asche gelegt. Während jetzt nachgeladen wird, darf der Spieler ein Weilchen verschnaufen. Der zweite Stützpunkt der Durrs ist noch besser bewacht als der erste.

An der Steuerung haben die Programmierer wohl ein Weilchen herumgeknobelt, denn sie ist bei Gryzor komplex wie bei kaum einem Action-Spiel. Man muß dabei auch nicht die Tastatur zur Hilfe nehmen. Durch Joystickdruck und je nachdem, ob der Feuerknopf gedrückt ist oder nicht, kann die Spielfigur nach links und rechts laufen, nach oben und unten springen, während eines Sprungs die Richtung ändern und schießen. Gryzor kann sogar nach links, rechts oder oben schießen, wenn er stillsteht. Das ist auch bitter nötig, um im Kampf gegen die Durrs bestehen zu können. Ab dem Ende des ersten Abschnitts wird das Spiel ganz schön schwierig. (hl)



Der Weg zum Kontrollraum ist voller Gefahren (CPC)

Rastan

Grafik	6.5
Sound	7
Power-Wertung	6.5

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Imagine

Das Land Maranna wird von Barbaren beherrscht. Der König dieser harten Burschen ist Rastan, ein schwertschwingender Kämpfer der furchtlosen Sorte. In jungen Jahren hatte er mal Knatsch mit dem Zauberer Karg, der sich jetzt rächt und Maranna verhext. Im Land tauchen so viele Monster und Dämonen auf, daß selbst den Barbaren vor Angst die Lendenschurze schlottern. Rastan persönlich packt sein Lieblingsschwert aus und zieht los, um den Kreaturen des Bösen eins überzubraten.

Das Computerspiel »Rastan« ist eine Automaten-Umsetzung, bei der sich unser barbarischer Held durch sechs umfangreiche Levels schlägt. Weil sich die Programmierer bemüht haben, die Monster möglichst schick hinzubekommen (was Speicherplatz kostet), werden die Levels einzeln nachgeladen.

Rastan kann laufen, springen, sich ducken, klettern und bei all diesen Aktionen sein Schwert schwingen. Trotz der vielen Bewegungen kann er bequem mit einem Joystick gesteuert werden. Im Laufe des Spiels trifft man auf andere, stärkere Waffen, die man mitnehmen sollte. Es gibt noch viele andere Extras, die erscheinen, wenn bestimmte Gegner vernichtet werden: Schutzschilder, Elixiere, die Lebensenergie zurückbringen, ein Ring, durch den man schneller zuschlagen kann und einiges mehr.

Dank einer »Continue«-Funktion kann man an der Stelle weiterspielen, an der man sein letztes Leben verlor. Das geht selbst bei einem Vollblut-Barbaren wie Rastan nur dreimal hintereinander. (hl)



Gute Manieren für Barbaren: Schlag' erst zu, wenn das widerliche Monster guten Tag gesagt hat (C 64)

Heinrich: »Viel Monster fürs Geld«

Die Grafiker haben sich ganz schön angestrengt, um Rastan auf dem C64 gut aussehen zu lassen. Die Sprites sind schön groß und gut animiert. Der Spielablauf ist allerdings langsamer als beim Automaten.

Das Spielprinzip ist nicht sonderlich intelligent: Meistens ist man mit Laufen, Klettern und Schwertschwingen beschäftigt. Wenn Rastan in die Hocke geht und von dieser Position aus springt, hüpft er sogar besonders hoch.

Es tauchen aber immer wieder Stellen auf, an denen man ein sehr gutes Timing braucht, um beispielsweise von einem Seil zum anderen zu springen, ohne in einer brodelnden Lava-Suppe zu landen.

Rastan ist nicht so schnell wie die C64-Umsetzung von »Rygar«, aber grafisch eindrucksvoller und umfangreicher. Man wird dadurch ganz gut motiviert, sich durch alle Levels zu spielen. Die Ober-Monster am Ende jedes Levels sind teuflisch schwer zu besiegen, wenn man keine optimale Waffe hat.



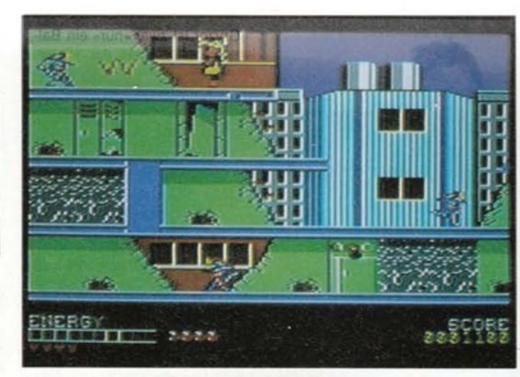
Psycho Soldier

Grafik	3.5	
Sound	3	
Power-Wertung	2.5	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

Gerade ein paar laue Monate sind vergangen, seit wir mit der Umsetzung des Spielautomaten »Athena« beglückt wurden. Imagine zaubert jetzt schon den Nachfolger aus dem Hut: Bei »Psycho Soldier« muß sich die Amazone Athena mal wieder mit ein paar Schwierigkeiten herumärgen. Genaugenommen hat es sie auf eine Welt verschlagen, auf der die Menschen unter der Knute einer finsteren Dämonenbrut leiden. Sechs Levels lang, von denen jeder etwa 30 Bildschirme groß ist, kämpft sie gegen die Finsterlinge. Am Ende eines Levels lauert ein besonders zäher Dämon, und mitunter muß das Programm nachladen, um sich eine neue Spielstufe reinzuziehen – Kassetten-Benutzer seien gewarnt.

Psycho Soldier ist ein Ballerspiel mit einer Prise Plattform-Action, denn Athena kann meistens zwischen mehreren Gängen pendeln, die übereinander angeordnet sind. Während der Bildschirm unbarmherzig von rechts nach links scrollt, wird sie von den diversen Dämonen munter angegriffen. Mit dem Feuerknopf brät man diesen Burschen eins mit dem Laser über, ein Druck auf die Leertaste bewirkt den Einsatz einer Bombe. Hinter Felsen, die man aufschießen kann, verbergen sich Extras. In erster Linie handelt es sich um verschiedene Bombentypen. (hl)



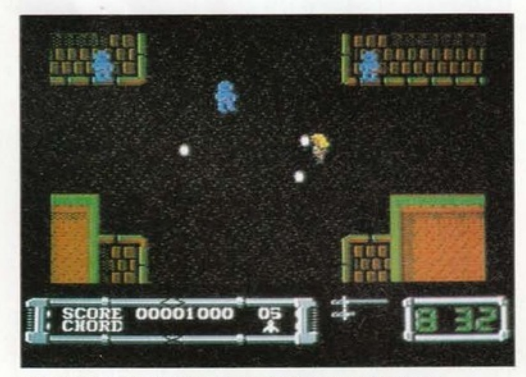
Athena ist zurück – wäre sie nur daheim geblieben (C 64)

Heinrich: »Warum nur, warum?«

Uff, schon wieder eine mißglückte Automaten-Umsetzung... das macht ja langsam wirklich keinen Spaß mehr. Die Hintergrundgrafik ist schlicht, die Sprites sehen streckenweise so aus, als hätte mein C64 einen Wackelkontakt im Video-Chip, die Musik ist lasch und das Spielprinzip... Au weia!

Psycho Soldier bietet herzlich wenig Neues; selbst die paar Extras, die es zu holen gibt, lockern den zähen Spielfluß nicht sonderlich auf. Außerdem ist das Spiel ein wenig biestig, da einem die gegnerischen Sprites mitunter sehr schnell im Nacken hängen. Hier motiviert mich nach der Meldung »Game Over« leider herzlich wenig, um weiterzuspielen. Schade, aber das ist leider ein weiteres Spiel für die »Vergiß es lieber schnell«-Schublade.

Masters of the Universe



Viel Feind, wenig Spielwitz: He-Man hat's nicht leicht (C 64)

Grafik	6.5	
Sound	5.5	
Power-Wertung	3	

C 64 (Atari ST, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Früher spielten Kinder mit Plüschteddys und Modellautos, heute mit He-Man mit Skeletor: In den Kinderzimmern haben die »Masters of the Universe« Einzug gehalten. Der Obermacker dieser Spielzeugserie ist der mit Muskeln reichlich gesegnete He-Man, dem mit Skeletor ein würdiger Chef-Bösewicht gegenübersteht. Letzten Dezember lief bei uns der erste abendfüllende Spielfilm um He-Man & Co. an, indem der Ober-Gute von Dolph Lundgren überzeugend verkörpert wurde – wie gut, daß die schauspielerischen Anforderungen sich bei dieser Rolle auf Zähneblecken, grimmig gucken und Schwertschwingen beschränken. Zu diesem Film hat Gremlin ein Spiel programmiert (nicht zu verwechseln mit dem Masters of the Universe-Computerspiel, daß uns U.S. Gold vor gut einem Jahr bescherte).

Um zur Universums-Herrschaft zu kommen, muß He-Man acht Saiten finden. Während man durch die Straßen hetzt, tauchen pausenlos Skeletors Hilfsbösewichter auf. Da He-Man aber mit vielen Bildschirmleben gesegnet ist, kann man die Burschen im großen und ganzen ignorieren.

Verschiedene Action-Spielelemente werden hier durcheinandergewürfelt. Komisch, daß die Anleitung verschweigt, daß durch Druck auf die Leertaste eine Karte auf dem Bildschirm erscheint. Hat He-Man schließlich alle acht Saiten gefunden, mißt er sich im Endkampf mit Skeletor. (hl)

Heinrich: »Nur für He-Man-Fans«

Viel Grafik im Speicher, flottes Scrolling inklusive: Technisch ist das Programm ganz gut, doch beim Spielwitz beginnt das große Wehklagen. Ein bißchen »Robotron«, ein wenig Zweikampf-Action, gewürzt mit dem auf Dauer nervtötenden Tippen auf die Tastatur zwecks Orientierung lassen mich nicht gerade vor Freude erbeben. Wie viele andere Lizenzspiele hapert's bei Masters of the Universe am langweiligen Spielprinzip. Außerdem ist es relativ schnell gelöst.

Nachwuchs-He-Men können hier schon mal ein bißchen üben, die Welt zu retten. Sollten Sie kein großer Fan der Universe-Serie sein, dürfen Sie dieses Computerspiel aber ruhigen Gewissens versäumen.

Platoon

Grafik	8	■■■■■■■■
Sound	7	■■■■■■■
Power-Wertung	8	■■■■■■■■

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean



In diesem Dorf muß man nach wichtigen Gegenständen und einer Falltür suchen (C 64)

Heikel, heikel: Ein Action-Spiel zu einem Anti-Kriegsfilm. Das auf dem Oscar-preisgekrönten Vietnam-Film basierende Computerspiel »Platoon« ist jetzt erschienen.

»Das erste Opfer des Krieges ist die Unschuld« – Mit diesem Untertitel wurde in Deutschland der amerikanische Spielfilm »Platoon« versehen, der 1987 mit großem Erfolg in die Kinos kam. Ocean Software kaufte die Lizenz, um ein Computerspiel zum Film zu produzieren. Nach gut einem halben Jahr Entwicklungszeit ist die C 64-Version von Platoon jetzt fertig.

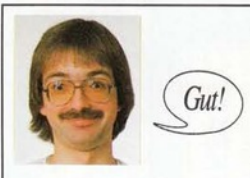
Sie haben die Aufgabe, zur Zeit des Vietnam-Kriegs fünf amerikanische Soldaten heil durch den vietnamesischen Dschungel zu steuern. Das Programm besteht aus fünf Teilen, die fast alle nachgeladen werden müssen.

Teil 1 ist eine Art Action-Adventure mit viel Ballerei. Zunächst müssen Sie eine Kiste mit Sprengsätzen finden, die von Kameraden im Dschungel zurückgelassen wurde. Danach muß man eine Brücke aufstöbern und mit dem Dynamit in die Luft sprengen, um einen nachrückenden Trupp von Vietkong den Weg abzuschneiden. Im Dschungelgewirr verläuft man sich leicht und sollte deshalb eine Karte zeichnen. Außerdem greifen gegnerische Soldaten unentwegt an.

Jeder Ihrer fünf Männer kann drei Treffer einstecken; nach dem vierten ist es um ihn geschehen. Außerdem hat jeder seinen Vorrat an Munition und Granaten. Nach dem Abschießen von Gegnern bleiben mitunter Munitionskisten und Erste-Hilfe-Kästen zurück, die je einen Schuß heilen. Bevor man das Extra aufsammelt, sollte man zunächst denjenigen Mann wählen, der es am nötigsten hat.

Die Moral-Anzeige ist während des Spiels sehr wichtig: sie sinkt, wenn man getroffen wird und steigt, wenn man Munition oder Medizin findet. Sinkt die Moral-Anzeige auf Null, ist das Spiel zu Ende. Dasselbe passiert natürlich auch, wenn alle fünf Männer umkommen.

Nachdem man die Brücke in die Luft gejagt hat, beginnt der zweite Teil. Hier trifft man auf ein Dorf, in dem neben Vietkongs auch Zivilisten herumlaufen, die man keinesfalls abschießen darf – die Moral-Anzeige sinkt sonst ins Bodenlose. In den Hütten muß man nach einer Fackel und einer Karte suchen. Gut gerüstet begibt man sich dann zu einer Falltür, die in den dritten Teil führt.



Den Friedensnobelpreis wird das Platoon-Programm wohl kaum gewinnen, aber als spannendes Action-Spiel ist es gut gelungen. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen, um hier weit zu kommen. Dadurch, daß die Levels nachgeladen werden, konnten sich die Programmierer bei der aufwendigen Grafik ordentlich austoben. Musik und zum Teil digitalisierte Sound-Effekte dürfen da auch nicht fehlen.

Die Motivation, sich ganz durchzuspielen, ist sehr hoch. Und die Spannung steigt gewaltig: Wenn man durch einen düsteren Tunnel watet und feststellt, daß die Munition ausgegangen ist, bekommt man es richtiggehend mit der Angst zu tun.

Wenn man sich an der etwas heiklen Handlung nicht stört, bekommt man bei Platoon viel solide Bildschirm-Action und Grafik geboten. Kassetten-Besitzer werden sich ein wenig übers Nachladen ärgern.

Der Platoon hat das Dschungel-Labyrinth verlassen und die Brücke erreicht. Wenn er die Sprengsätze bei sich hat, wird sie automatisch in die Luft gejagt. (C 64)

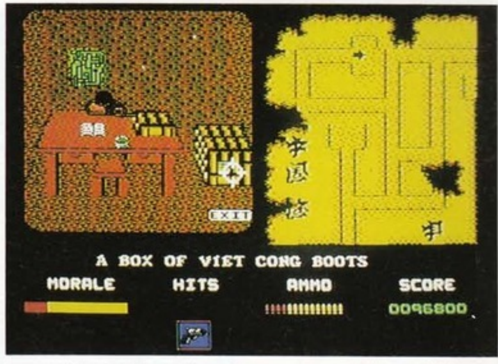
Hier watet man durch einen halb mit Wasser gefüllten unterirdischen Tunnel, der in 3D-Grafik gezeigt wird. Auch hier lauern gegnerische Soldaten. In diesem labyrinthartigen Netz von Gängen gibt es Räume, in denen man neben Medizin und Munition zwei Leuchtfeuer und einen Kompaß findet. Diese Gegenstände sind für den nächsten Level sehr wichtig.

Kaum sind Sie dem Tunnel entronnen, wird es dunkel und ein Trupp Vietkong-Soldaten greift an. Mit dem begrenzten Vorrat an Leuchtfeuern können Sie die pechschwarze Nacht vorübergehend erhellen, um die Gegner zu erkennen und abzuwehren. Durch das Licht wird es für die Vietkong natürlich relativ einfach, ihre Position genau zu erkennen...

Wenn Sie auch diesen Teil überstehen und den nächsten Morgen erleben, folgt im fünften Abschnitt die nächste böse Überraschung: in zwei Minuten wird der Teil des Dschungels, in dem Sie sich gerade befinden, von amerikanischen Napalm-Bombern angegriffen. Unter Zeitdruck müssen Sie eine sichere Zone erreichen, doch im Dschungel stecken jede Menge schießwütige Guerillas.

Im letzten Teil kämpfen Sie schließlich gegen Sergeant Barnes, den Bösewicht aus den eigenen Reihen. Er hat sich in einem Graben verschanzt und beschießt Sie mit einem MG. Nur wenn man fünf Granatentreffer auf dem Graben landet, kann man Barnes besiegen.

Der Packung des Computerspiels liegt als kostenlose Beigabe eine Musikkassette mit einem Smokey-Robinson-Lied bei, das auch auf dem Film-Soundtrack zu finden ist. (hl)



Im unterirdischen Tunnel wimmelt es nur so von Vietkongs (C 64)



Eines gleich vorweg: Zart besaitet darf man hier wirklich nicht sein. Bei Platoon wird gekillt, daß der Dschungel wackelt. Sieht man einmal von der offensichtlichen Brutalität ab, so bleibt ein rassiges Action-Spiel, in dem man messerscharfe Reaktionen braucht, um zu überleben. Alle zwei bis drei Sekunden steht ein Gegner da, den man wegputzen muß.

Vor allem bei der Grafik zeigt Platoon seine beste Seiten. Der Dschungel ist schon gut getroffen, aber die Grafik des unterirdischen Tunnelsystems ist Spitzenklasse. Spielerisch ist mir dieser Teil etwas zu hektisch. Trotzdem wird man nicht so schnell frustriert wie bei anderen schweren Action-Spielen.

Bravestarr

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Go!

Grafik	6.5
Sound	4.5
Power-Wertung	3.5

Der Planet New Texas gehört zu den ungemütlichsten Gegenden der Galaxis, doch er zieht immer mehr Menschen an. Auf New Texas befinden sich nämlich die größten Kerium-Vorräte. Ohne das kostbare Kerium wäre interstellare Raumfahrt nicht möglich.

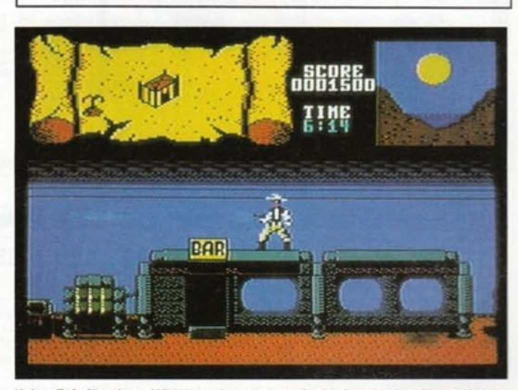
Der Planet ist ein Tummelplatz der Glücksritter geworden, doch neben ehrbaren Arbeitern haben sich auch jede Menge Halunken niedergelassen. Weil die Regierung mit dem Oberschurken Tex Hex nicht mehr klar kommt, bittet sie die Erde um Hilfe: »Schickt uns eine Armee!«. Die Erde sendet nur einen einzigen Mann, doch der kann es mit den Halunken aufnehmen. Es handelt sich nämlich um Marshall Bravestarr, den jüngsten Spielzeug-Helden von Mattel.

Bravestarr ist der Obergute bei diesem Science-fiction-Western, der dank der Software-Umsetzungen von Go jetzt auch über Computermonitore flimmert.

Bravestarr hat nur wenig Zeit, um seinen alten Freund Shamen zu befreien, der von Tex Hex entführt wurde. In Fort Kerium muß unser Held alle möglichen Angreifer umballern.

Wird Bravestarr getroffen, verliert er kostbare Zeit. Durch das Aufsammeln von Bonus-Symbolen kann er seinen Blaster aufpäppeln, ein paar Sekunden hinzugewinnen oder den Plunder verkaufen.

Zum horizontal scrollenden Baller-Vergnügen kommt eine Prise Action-Adventure. Bravestarr kann Gebäude betreten, sich hier umsehen und versuchen, an Informationen zu kommen (Englisch-Grundkenntnisse empfohlen). Nachdem er seinen Raketen-Sattel gefunden hat, kann Bravestarr auch andere Gegenden auf New Texas besuchen. (hl)



Keine Zeit für einen Whiskey, das nächste Sprite kommt bestimmt (C 64)

Heinrich: »Bravestarr ballert bieder«

Wenn man nicht gerade Bravestarr-Fan ist, gibt es kaum gute Gründe, warum man dieses Spiel kaufen sollte. Gute Grafik, schnelles Scrolling und das war's auch schon. Das Spielprinzip ist lau (Action-Adventure mit viel Action) und wenig unterhaltsam.

Das ist leider eines von den Spielen, bei denen der Programmierer »Action« mit »Chaos« verwechselt hat. Man wird dermaßen wild von allen Seiten angegriffen, daß man kaum vernünftig spielen kann. Außerdem ist es oft ein arges Joystick-Gefummel, bis mein Bildschirm-Bravestarr endlich mal ein Gebäude betritt. Bis die Joystick-Abfrage nachkommt, bekommt man schon unzählige Treffer ab.

Das Fazit fällt bescheiden aus: Abgeschmackte Action-Kost aus der Tiefkühltruhe.

GEDANKENAKROBATIK

Mit diesen ersten fünf Titeln erfüllt PSS alle Erwartungen, die man an den führenden Hersteller von strategischen Simulationen in Europa stellt: haarscharfe Details, Supergrafik, spitzenmäßige Verpackung, realistische Preise - und nicht zuletzt natürlich ein hervorrangendes Spielkonzept, das monatelang fesselt! PSS Strategisthe Reihe - Spiele, die man so schnell nicht wieder weglegt!

Alle Spiele stellen hohe Anforderungen an logisches Denkvermögen und erfordern blitzschnelle Reaktionen, so daß beide, der Liebhaber von Strategiespielen und der Freund von Arcade - Action gleichermaßen auf seine Rechnung kommt.

Wir überlassen Ihnen das Kommando.

PSS

STRATEGISCHE REIHE

KONFLIKTE

1 BATTLE OF BRITAIN BATTLE OF MIDWAY

ANNALEN DER RÖMER

Das legendärste aller Kaiserreiche - in einem wahrhaft legendären Spiel, einer wirklich historischen Simulation. Das Römische Reich wird Ihnen stets Neues zu bieten haben, ganz gleich, wie oft Sie den Exkurs in die Geschichte wagen.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC/ PCW 8256 - IBM PC - ATARI 520ST

ENTSCHEIDUNG EUROPA

1989. Europa steht in Flammen und die Welt am Rande der Vernichtung. Der Konflikt der Supermächte ist ausgebrochen. Gibt es ein Überleben? Sie haben die Schlüssel in der Hand. Ein hex-basiertes Spiel für den erfahrenen Strategisten.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC

KONFLIKTE 1

2 Spiele für den Preis eines einzigen. BATTLE OF BRITAIN & BATTLE FOR MIDWAY. Übernehmen Sie die Rolle des Oberbefehlshabers der Streitmächte im Luftraum über England im Sommer 1940 oder bezwingen Sie die japanische Marine in der Auseinandersetzung im Pazifik von 1942. Beide Spiele beinhalten auch Arcade-Action.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC.

SORCERER LORD

Das Spiel, in dem Magie und Realität verschmelzen.
SORCERER LORD ist ein Solo Fantasy Konfliktspiel, das die Invasion des Landes Galanor durch den bösen Zauberer des Nordischen Schattenreichs, den Schattenlord simuliert. Der Spieler muß die Freiheitskämpfer von Galanor versammeln und mit ihrer Hilfe den Ansturm des Schattenlords zurückschlagen, um sich auf diese Weise den Titel des GROSSEN ZAUBERERS (SORCERER LORD) zu erringen.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC

PEGASUS BRIDGE

Dieses Strategiespiel für einen oder zwei Teilnehmer ist eine Simulation der Ereignisse des 6. Juni 1944, der Landung der Alliierten in der Normandie, beginnend um Mitternacht mit der Landung der ersten Luftlandetruppen, bis um 6 Uhr in der Früh, der Ankunft der Hauptstreitkräfte. Eine getreue historische Simulation - mit dem Computer als intelligentem Gegner.
CBM 64 - SCHNEIDER CPC.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5,— Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Ich habe einen (zutr. bitte ankreuzen): ☐ C64 ☐ C16/116/Plus 4 ☐ Schneider CPC ☐ Atari XL/XE ☐ MSX ☐ Spectrum ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name

Straße

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2



Vertrieb: Rushware GmbH Bruchweg 182-132 4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in der Schweiz: Thali AG
Distribution in Österreich: Karasoft.

PSS

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

R.I.S.K.

Grafik	6.5	
Sound	4	
Power-Wertung	6	

C 64
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ The Edge

Auf dem Planeten Christon 3 arbeitet ein Team von Wissenschaftlern an der Entwicklung von neuen Weltraumwaffen. Eines weniger schönen Tages taucht eine Flotte von Invasoren auf und überfällt den Planeten. Ein Wissenschaftler kann einen Funkspruch Richtung Weltraum senden. Die Antwort läßt nicht lange auf sich warten: »Ruhig Blut! Versteckt Euch solange es geht, Hilfe ist unterwegs!« Hilfe in Form eines Raumschiffs, das von einem waghalsigen Piloten gesteuert wird.

Das Spiel beginnt in einer Basis, die noch nicht von den Angreifern besetzt wurde. Hierhin werden Sie später immer wieder zurückkehren, um gerettete Wissenschaftler abzusetzen und Extrawaffen zu montieren. Die Wissenschaftler rennen auf der Planetenoberfläche herum, die von Invasoren nur so strotzt.

»R.I.S.K.« spielt sich ein wenig wie das gute alte »Defender«: Der Bildschirm wird horizontal gescrollt und ein Radarschirm zeigt an, was im ganzen Sektor gerade los ist. Nachdem alle Gegner abgeschossen wurden, folgt über einen unterirdischen Tunnel der Rückweg zur Hauptbasis. Hier sollte man versuchen, auf einer Plattform zu landen, um Munition, Ersatzteile und Blaupausen mitzunehmen. Ohne letztere Dinge und Wissenschaftler können keine Extras gebaut werden. (hl)



Die garstigen Aliens sind auch in der Luft unterwegs (C 64)

Heinrich: »Action einmal anders«

Ihr Raumschiff ist zu Beginn eine ganz schön lahme Mühle. Wie gut, daß man die Kiste mit tollen Sachen ausstatten kann. Doch damit der Flitzer wendiger, schußkräftiger, robuster, schneller, größer etc. wird, muß man erst für Bauteile, Pläne und Wissenschaftler sorgen. Diese gute Idee bewahrt R.I.S.K. davor, in der Kiste mit den dürftigen Ballerspielen zu landen. Die Grafik ist zudem sehr ansehnlich; sie präsentiert sich gut gezeichnet und mit tadellosem Weichspüler-Scrolling.

Die Frust-Gefahr ist leider ein wenig hoch, denn wenn man es nicht schafft, sein Schiff ständig zu verbessern, hat man kaum eine Chance. Wer ein nicht einfaches Action-Spiel mit Strategie-Einschlag sucht und über dieses Manko hinwegsieht, wird mit R.I.S.K. eine ganze Weile spannend beschäftigt sein.



Viel Feind, viel Ehr: Die waffenstrotzende Festung auf der linken Seite muß mit gezielten Schüssen unschädlich gemacht werden (Amiga)

Martin: »Technisch dilettantisch«

Die Programmierer hatten wohl keine Lust mehr, »Emetic Skimmer« fertigzuschreiben. Viele Kleinigkeiten vermiesen einem das Spielvergnügen: Schüsse, die einfach durch Wände hindurchgehen, ohne daß irgend etwas passiert; ein Ruckel-Zuckel-Scrolling, das absolut peinlich ist und so weiter. Von der höchst mittelmäßigen Grafik ganz zu schweigen. Das ist um so tragischer, weil das Spiel an sich gar nicht mal so schlecht ist. Trotz der haarsträubenden technischen Mängel habe ich es eigentlich ganz gerne gespielt. Wer sofort ein Ballerspiel à la Survivor für seinen Amiga möchte, dem bleibt nur Emetic Skimmer. Technisch pfui – spielerisch O.K.

Emetic Skimmer

Grafik	3.5	
Sound	3.5	
Power-Wertung	4.5	

Amiga
49 Mark (Diskette) ★ Kingsoft

Nun haben es die Wissenschaftler also doch geschafft: Im Jahre 5354 wurde der erste Computer mit Künstlicher Intelligenz gebaut. Doch dummerweise hat man seine Fähigkeiten unterschätzt. Mittlerweile stellt er eine Gefahr für das ganze Sonnensystem dar.

Auf Vorschlag vom Rat der Ältesten wurden nun ausgerechnet Sie damit beauftragt, dieses KByte-Monstrum zu vernichten. Das beste Raumschiff der Vereinten Planeten, der »Emetic Skimmer« steht Ihnen zur Verfügung.

Das Spielprinzip erinnert an das gute alte »Survivor«, das vor etlichen Jahren die C64-Freaks begeisterte. Das Spielfeld scrollt in alle vier Richtungen und beschert dem tapferen Raumschiff-Captain viel Arbeit. In jedem der zahlreichen Level warten unterschiedliche Gebilde auf den Eindringling. Wenn deren Schutzhülle zerstört wurde, kann man sich den inneren Verteidigungsanlagen, die natürlich mit Feuersalven nicht geizen, widmen. Wurden alle Stationen vernichtet, können Sie den nächsten Level in Angriff nehmen. Je weiter Sie vordringen, desto kompliziertere Verteidigungsmechanismen gilt es zu überlisten.

Im Zwei-Spieler-Modus sind die Aufgaben verteilt: Einer steuert das Raumschiff, der andere bedient die Waffen. Die High Score-Liste wird auf Diskette gespeichert. (mg)

Skyfox II

Grafik	4	
Sound	3.5	
Power-Wertung	4	

C64
49 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

Im Weltraum geht's wild zu: Die alten Leib- und Magenfeinde des Erd-Imperiums, die Xenomorphs, rüsten zu einem ihrer traditionellen Invasionsversuche. Sie, junger Mann, haben die ehrenvolle Aufgabe, sich mit den Angreifern auseinanderzusetzen. Zu diesem Zweck steht ein funkelnagelneuer »Skyfox II«-Raumjäger im Hangar, der Ihnen gute Dienste leisten wird.

Es gibt zehn unterschiedliche Missionen, von denen jede in sechs Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann. Nach der Wahl der Mission wird Skyfox II aus der Raumstation katapultiert. Im Weltraum finden Sie sich mit Scannern und Radaranzeigen ebenso zurecht, wie mit der Karte, die der Packung beiliegt. Neben vielen feindlichen Schiffen gibt es weitere Raumstationen, die gut Freund sind. Hier kann man immer wieder landen, um Skyfox II reparieren zu lassen. Doch Vorsicht: Reparaturen kosten Zeit, die von den durchtriebenen Xenomorphs mit Sicherheit genutzt wird.

Mit Raum/Zeit-Tunneln kann man große Strecken in Sekundenschnelle zurücklegen. Außerdem verfügt unser Raumjäger über ordentliche Waffensysteme (Neutronen-Kanone, Anti-Materie-Minen und Photonen-Bomben) und einen Autopiloten, der den nächstgelegenen Gegner selbständig aufspürt und anfliegt. (hl)

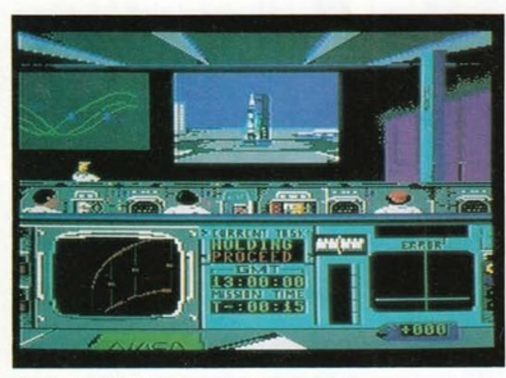


Verfranzt im Asteroidenfeld: Der kluge Pilot blickt im Zweifelsfalle auf die Sternenkarte (C64)

Heinrich: »Ein müder Vogel«

Gähn! Große Unterschiede gegenüber dem Vorgänger sucht man bei Skyfox II vergebens. Im Detail wurde zwar gefeilt und die Handlung in den Weltraum verlegt, aber die Ähnlichkeit ist trotzdem zu stark. Technische Wunderwerke werden auch nicht geboten: Raumschiffe und Asteroiden flitzen zwar recht flott, aber nicht sonderlich schön gezeichnet, durch das All. Skyfox II ist meiner Meinung nach eine leidlich aufgemotzte Variante des uralten »Star Raider«-Spielprinzips, ohne dessen Klasse zu erreichen. Daran ändern auch die Spezial-Missionen nichts.

Nur Weltraum-3D-Baller-Fans zu empfehlen, ansonsten lieber auf der Erde bleiben und ein anderes Spiel kaufen.



Klar zum Countdown: Apollo ist startbereit (C 64)

Anatol: »Kein großer Schritt für die Menschheit«

Apollo 18 verspricht viel, kann aber nur wenig halten. Wer das Programm zum ersten Mal sieht, ist von der guten Grafik schwer beeindruckt. Anfangs macht es viel Spaß, aber wenn man es ein paarmal durchgespielt hat, wird es schnell langweilig.

Das ist keine Simulation, sondern eine Mischung von aufwendig verpackten Geschicklichkeits-Tests. Meistens ist man damit beschäftigt, Markierungen übereinanderzuhalten und den Feuerknopf zur richtigen Zeit zu drücken. Schade, mit einem Schuß Simulation wäre man hier nicht schlecht gefahren.

Trotzdem hat man bei dem Spiel alle Hände voll zu tun. Die Grafik ist recht imposant und die digitalisierte Sprache mit Tower-Anweisungen hörenswert. Das Spielprinzip erweist sich auf Dauer als dünn und ist für Einsteiger am besten geeignet.

Apollo 18

Grafik	7.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	4.5	

C64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade/Electronic Arts

Es ist soweit: In »Apollo 18« starten Sie auf Ihrem C64 zur dunklen Seite des Mondes. Die Apollo-Mission ist in viele Abschnitte gegliedert. Zu Beginn jeder Mission stellt man eine Telemetrie-Checkliste ein, damit die entsprechenden Systeme angeheizt werden. Alle Lichter müssen auf Grün stehen, damit überhaupt etwas vorangeht. Damit man sich in der Kapsel auch heimisch fühlt, ist ein Computer installiert, der verschiedene Steueraufgaben übernimmt.

Zuerst startet man mit einer Saturn V-Rakete von der Erde in den Orbit. Man muß darauf achten, daß die Arme zurückgezogen werden, die Feststoffraketen im richtigen Verhältnis brennen, oder daß man nicht vom programmierten Kurs abkommt. Danach dockt man an das »Commando-Modul« an, das sich schon auf der Umlaufbahn im Orbit befindet. Während des Flugs zum Mond darf man noch ein paar Kurskorrekturen vornehmen, bei denen man schnell zuviel Treibstoff verbrennt.

Danach wird es interessant: Man landet auf dem Mond, um einen kleinen Spaziergang zu wagen. Dabei muß darauf geachtet werden, daß einem nicht der Sauerstoff ausgeht. Wenn man wieder gestartet ist, braucht man nur noch drei defekte Satelliten einsammeln, bevor man wieder auf der Erde landet (sofern die Kapsel nicht vorher in der Atmosphäre verglüht). (al)



SIE WOLLTEN SCHON IMMER BEI DER FRANZÖSISCHEN RÉSISTANCE DABEISEIN? HIER IST IHRE CHANCE.

THE TRAIN
ACCOLADE
ONLY YOU CAN STOP IT

ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT

DEN ZUG ÜBERNEHMEN, VERTEIDIGEN, ÜBERLEBEN! GENAU DAS RICHTIGE FÜR ACTION-FREAKS MIT EINEM PENCHANT FÜR LOKOMOTIVEN.



FALLEN, HINTERHALTE, SABOTEURE LAUERN AUF JEDER BRÜCKE, JEDEM BAHNHOF, JEDEM ÜBERGANG. SORGEN SIE DAFÜR, DASS IHNEN DIE KOHLE NICHT AUSGEHT UND ENTSCHLÜSSELN SIE DIE MELDUNGEN DER FEINDLICHEN NACHRICHTENDIENSTE, BEVOR SIE IHRE FAHRTSTRECKE PLANEN.

ERHÄLTLICH FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE

Jetzt im Handel

ELECTRONIC ARTS®

Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH

ACCOLADE™

ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SIND WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. ELECTRONIC ARTS LTD. FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE AUF DEN EUROPÄISCHEN MARKT ZU BRINGEN. WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, D-4044 KAARST, TEL. 0 2101 607 0.

Thunder Boy

Grafik	6
Sound	3.5
Power-Wertung	6

Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts



Wonderboys kleiner Bruder ist losgelassen (Amiga)

Das Donnertal war einst eine Idylle, in der Julian und Jane in Frieden lebten. Dann, eines Tages, erschien plötzlich Drago, der gefürchtete Feuerdrache. Kaum ein Bewohner des Donnertals wagte es, sich ihm zu widersetzen. Nur Julian und Jane leisteten Widerstand. Zur Strafe wurde Jane von Drago in sein Vulkanschloß verschleppt. Keine Frage, daß sich Julian sofort aufmacht, um seine geliebte Jane aus den Klauen dieses schuppigen Widerlings zu befreien.

In »Thunder Boy« steuern Sie Julian durch verschiedene Landschaften und müssen sich dabei vor allerlei Insekten und anderem Getier in acht nehmen. Das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Unterwegs findet man ein Riesenei, in dem sich eine Axt verbirgt. Sobald Julian sie aufgenommen hat, kann er sich endlich gegen das Getier zur Wehr setzen. Nur durch geschickte Sprünge seinen Widersachern zu entwischen, ist nämlich recht schwierig.

Als Nahrung dient Julian frisches Obst, das häufig am Wegrand zu finden ist. Wenn er zu lange kein Obst zu sich nimmt, schwinden seine Kräfte schnell dahin.

Nach 20 Runden ist er endlich am Ziel. Wenn das Diskettenlaufwerk bis dahin nicht seinen Geist aufgegeben hat (die Wartezeiten beim Diskettenzugriff, vor allem während des Spiels, sind nahezu unerträglich), kann er seine Jane wieder in den Armen halten. (mg)

Martin: »Wonderboy läßt grüßen«

Deutlicher geht's nun leider wirklich nicht mehr: Angefangen vom Namen, über die Verpackung bis hin zum Spiel entpuppt sich Thunder Boy wahrlich als ein dreister »Wonderboy«-Verschnitt.

Leider kommt diese Version nicht annähernd an die spielerischen Qualitäten des Automaten-Originals heran. Trotzdem hat mir Thunder Boy einigermaßen gefallen. Man will halt sehen, was im zweiten, dritten oder vierten Level alles passiert. Dank der 20 Spielstufen ist man damit recht lang beschäftigt. Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse nur mittelprächtig. Noch etwas schlimmer ist der Sound, der nach einiger Zeit ziemlich nervt.

Auf Grund fehlender Amiga-Konkurrenz ist Thunder Boy für Geschicklichkeits-Fans sicherlich interessant, obwohl es einen nicht unbedingt vom Hocker reißt. Immerhin, es motiviert einigermaßen.

Terramax

Grafik	5
Sound	6.5
Power-Wertung	3.5

Amiga (Atari ST, C 64, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Grand Slam



Was macht der Staubsauger in der Wüste? (Amiga)

Er hatte sie alle vorgewarnt, aber keiner hatte auf ihn hören wollen. Er wußte genau, daß der Komet kommen würde. Der Kurs war schon berechnet, das Ding würde exakt in 20 Jahren auf der Erde einschlagen. Und da der Komet sehr groß und der Schaden immens sein würde, setzte er sich ab. Seitdem ist Professor Albert Eyestrain von der Bildfläche verschwunden. Jetzt, 20 Jahre später, schwenkt ein Komet in unser Planetensystem ein – auf Kollisionskurs mit der Erde natürlich.

Es sind nur noch ein paar Tage Zeit. Fünf tapfere Männer verschiedener Nationalität machen sich auf die Suche nach dem Professor. Alle wissen, daß der Professor einen Asteroiden-Ablenker bauen kann. Aber nur ein Freiwilliger – zu Beginn wählt man eine Spielfigur – übernimmt die Suche nach dem Professor, die sich über viele Bildschirmlängen erstreckt. Die Figuren kann man während des Spiels nicht wechseln. Während der Suche begegnet man, wie in jedem Action-Adventure, unter anderem unangenehmen Tierchen und mannshohen Wassertropfen, denen man ausweichen muß. Außerdem liegen überall Gegenstände herum, die man für den Ablenker oder zum Überleben brauchen könnte. Jede Figur braucht ein besonderes Objekt, um das Spiel zu beenden. (al)

Anatol: »Terrormax«

Ich hatte gehofft, sie wären endlich ausgestorben. Aber jetzt hat die Seuche der »Herumlaufen, Gegnern ausweichen und alles aufsammeln«-Spiele auch den Amiga befallen. Irgendwie spielen sie sich alle gleich – und Terramax macht da keine Ausnahme.

Allein das Spielprinzip verbreitet schon einen dezenten Horror. Die Grafik ist für einen Amiga nicht berühmt, und die Musik plätschert nur vor sich hin.

Neu ist allerdings die »Think«-Funktion. Sie verrät dem Spieler auf jedem Screen, welchen Gegenstand er als nächstes braucht, um weiterzukommen. Damit ist die typische Rätselraterei (»Wo brauche ich den Staubsauger?«) endgültig vorbei. Keine schlechte Idee, aber bei dem Spiel ist sie leider verschwendet.



VAMPIRE'S EMPIRE
Atari ST – Amiga – C 64
Spectrum – Schneider CPC
ariolasoft
Atari ST
Atari ST
MAGIC BYTES

Out Run

Kann die Umsetzung von Segas Spielhallen-Knüller die hohen Erwartungen erfüllen?

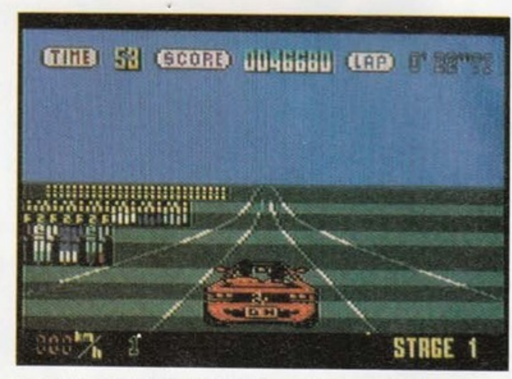
C64, Schneider CPC (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold

Ein roter Ferrari und der Duft der großen weiten Welt, den man auf Amerikas Highways neben den Abgasen besonders gut riechen kann, sind die wesentlichen Zutaten von »Out Run«. Dieses Autorennen quer durch die Vereinigten Staaten war 1987 einer der absoluten Spielhallen-Knüller. Kein Wunder, denn der Original-Automat bietet nicht nur tolle Grafik, sondern auch eine Hydraulik, die den Spieler realistisch durchschüttelt.

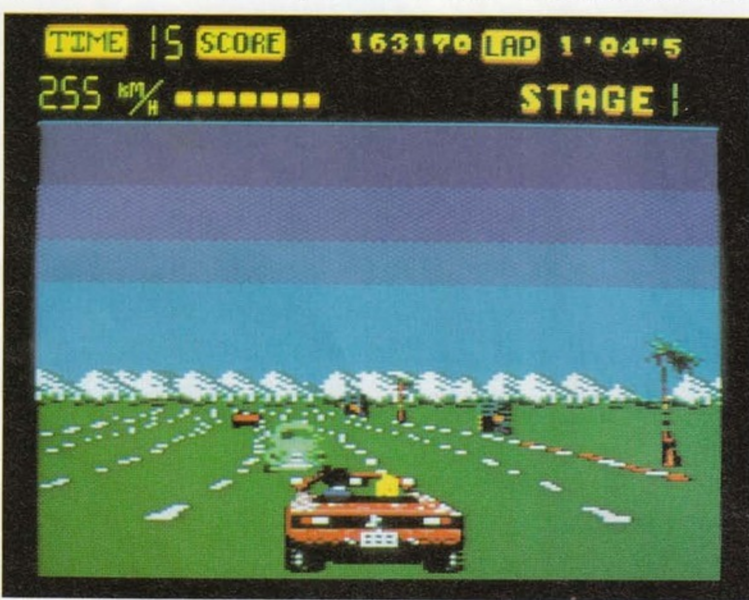
Die Out Run-Umsetzungen für Heimcomputer müssen ohne Hydraulik auskommen; das Spielprinzip ist im wesentlichen das gleiche geblieben. Streckenabschnitte müssen innerhalb von Zeitlimits gemeistert werden; Crashs mit anderen Fahrzeugen und schwungvolle Wechsel aus der Kurve an den nächsten Baum kosten wertvolle Zeit. Manchmal geht es bergauf und bergab. Steigungen schränken die Sicht nach vorne deutlich ein.

Bei der CPC-Version kann man wie beim Automaten an Kreuzungen wählen, in welche von zwei Richtungen man weiterfahren will. Jeder Streckenabschnitt muß aber nachgeladen werden, was bei der Kassette schlichtweg nervtötend ist. Beim C 64 gibt es die Gabelungen überhaupt nicht, sondern fünf verschiedene feste Strecken. Dafür muß man hier nicht nach jedem Abschnitt aufs Nachladen warten.

Neben dem Computerspiel findet man in der Packung noch eine Musik-Cassette mit dem Soundtrack des Out Run-Spielautomaten. Zumindest akustisch ist so echtes Spielhallen-Feeling garantiert. (hl)



Die Commodore-Umsetzung ist zeichnerisch schwach (C 64)



Auf dem Schneider fährt der Ferrari nur im 1. Gang (CPC)

Na ja...

Die C64-Version von Out Run ist zwar schnell, aber zeichnerisch sehr bescheiden und wird rasch langweilig. Die CPC-Umsetzung sieht zwar schön bunt aus, ist aber unspielbar langsam.

Auf unserem Bildschirmfoto kann man leider nicht erkennen, wie sich der Ferrari mit schlappem Fußgänger-Tempo fortbewegt. Auch wenn der Tacho standhaft 280 Sachen anzeigt, ruckt die Grafik wie in Zeitlupe müde vor sich hin. Der Spielspaß ist bei beiden Versionen sehr bescheiden.



Eines war von vorneherein klar: Out Run kann man nicht 1:1 auf Heimcomputer umsetzen. Aber das hatten wir bei »Buggy Boy« ja auch gedacht, und das wurde ein Super-Programm. Out Run hat diesen Sprung nicht geschafft. Die Programmierer mögen mir verzeihen, aber bei der C64-Version ist die Grafik schlichtweg scheußlich. Davon abgesehen: Wo ist die Abwechslung, wegen der das Programm in fünf Teile getrennt wurde? Die Grafiken aller Level sind nahezu identisch.

Grafik	4
Sound	1
Power-Wertung	2

Kein Vergleich zum Automaten: Die Wertungen für die CPC-Version ...

Grafik	4
Sound	5.5
Power-Wertung	3

... und die Wertungen für die C64-Version

Super Hang-On

Grafik	6.5	
Sound	5	
Power-Wertung	6	

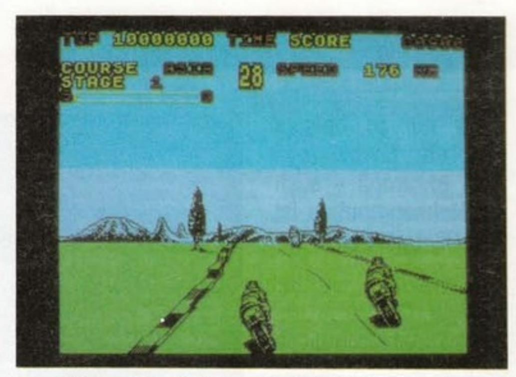
Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Rennspielen gehört die Gunst der Stunde. Das Neueste aus der Motorrad-Ecke bietet die Spielautomaten-Umsetzung »Super Hang-On«. Ähnlich wie bei »Enduro Racer« und »Out Run« muß man hier Streckenabschnitte innerhalb von Zeitlimits durchfahren, um nicht disqualifiziert zu werden. Je weiter man kommt, desto mehr Punkte gibt es. Wer von der Fahrbahn abkommt oder in einen anderen Fahrer crasht, verliert wertvolle Sekunden.

Bei Super Hang-On finden die Motorradrennen auf vier verschiedenen Kontinenten statt, die zugleich vier Schwierigkeitsstufen entsprechen. Zu Beginn des Spiels entscheidet man sich für einen Kontinent; will man den Erdteil wechseln, muß neu geladen werden, da die Strecken nicht alle in den Speicher passen.

Anfänger sollten ihr Glück erst in Afrika versuchen, wo man nach sechs Streckenabschnitten ins Ziel kommt. Immer schwieriger wird's dann in Asien (10 Abschnitte), Amerika (14) und Europa (18). Insgesamt hat man also 48 Teilstrecken zu durchfahren.

Bei der 3D-Grafik geht es manchmal steil bergauf und bergab. Die Joystick-Steuerung ist einfach (links, rechts, Gas geben und bremsen). Hat man 280 Sachen erreicht, kann man durch Feuerknopf-Druck den Turbo aktivieren. (hl)



Neues Software-Futter für Motorrad-Freaks (CPC)

Heinrich: »Alles schon mal dagewesen«

Die bunte Spitzengrafik und das hohe Tempo des Automaten-Vorbilds gingen bei dieser Umsetzung verloren, aber von einem 8-Bit-Computer darf man auch keine Wunderdinge erwarten. Was bleibt, ist ein wenig aufregendes Spielprinzip. Es erinnert ebenso wie die recht gute Grafik sehr an die CPC- und Spectrum-Versionen von »Enduro Racer«. Bei so viel Ähnlichkeiten lohnt es sich kaum, beide Programme zu kaufen.

Erfreulich, daß es vier komplexe Levels gibt, die man auch einzeln anwählen kann. Ansonsten bietet die CPC-Version von Super Hang-On wenig Neues. Wer Lust auf ein neues Motorradspiel hat, wird damit ganz gut bedient. Ein überragendes Software-Ereignis sollte man aber lieber nicht erwarten.



Aua! Hier ist keine Körperstelle vor Hieben sicher (C64)

Heinrich: »Laßt Fäuste fliegen«

Bildschirm-Prügeleien bekommen eine neue Dimension: Man kann nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten ausweichen. Die Kämpfer sind nicht mehr dreieinhalb Pixel hoch, sondern imposante Figuren, die höchst eindrucksvolle Schreie vom Stapel lassen, wenn sie einen Nasenstüber abbekommen.

Technisch kann man an Bangkok Knights nicht allzuviel aussetzen; wie jedes System 3-Spiel für den C64, bietet es Grafik und Sound der Oberklasse. Spielerisch hat es mich allerdings nicht sonderlich begeistert.

Ein paar Runden lang lasse ich mich gerne vertrimmen, doch dann wird mir die Sache zu öde. Prügelspiel-Fans werden das Programm lieben, aber Otto Normalspieler sollte es auf keinen Fall blind kaufen, denn es ist nicht jedermanns Sache.

Bangkok Knights

Grafik	7	
Sound	7	
Power-Wertung	6	

C64 (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ System 3/Activision

Neues im Prügelspiel-Genre: Riesige Kämpfer-Sprites sind das Salz in der Suppe bei »Bangkok Knights«. Die Sportart, die hier simuliert wird, ist Thai Boxing; eine Art Boxkampf, bei dem auch mit Füßen und Ellbogen zugeschlagen wird.

Der Spieler ist ein hoffnungsvoller Nachwuchs-Thai, der sich den Titel holen will. Dazu muß er acht immer fieser werdende Computergegner besiegen. In einem Zwei-Spieler-Modus darf man sich auch gegenseitig massakrieren.

Mit dem Joystick kann man in acht Richtungen gehen und ausweichen. Hält man den Feuerknopf gedrückt, hat man die Wahl zwischen acht Schlag- und Verteidigungsarten. Zwei Anzeigen geben über die Energie der Kämpfer und deren Schlagstärke Aufschluß. Nimmt die Schlagstärke ab, sollte man einen defensiven Kampfstil wählen.

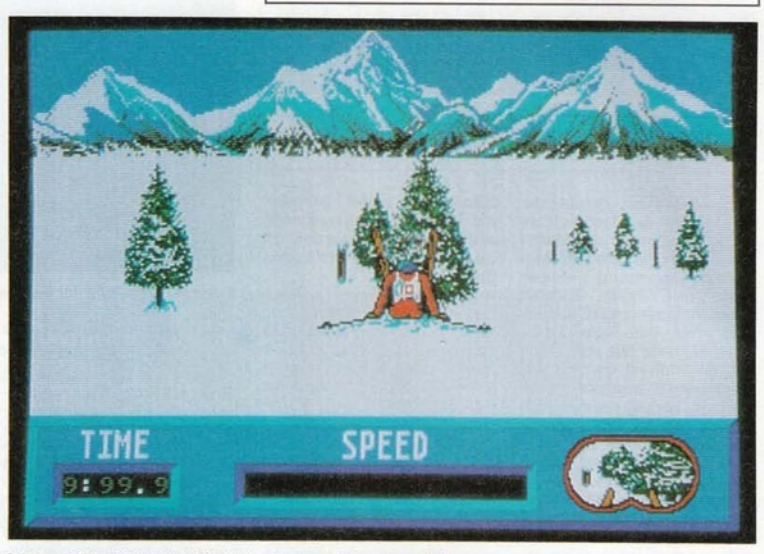
Eine besondere Note erhält Bangkok Knights durch die Kämpfer-Sprites. Die Burschen sind nicht nur sehr groß, sondern reagieren auch fix. Beim Sound hat man nicht gespart und legte die Musik in die bewährten Hände von Rob Hubbard. Simon »Mega Apocalypse« Nicoll steuerte digitalisierte Effekte bei.

Weil die Grafik der Kämpfer ordentlich Speicherplatz schluckt, wird bei Bangkok Knights im Lauf des Spiels nachgeladen. Bei Kassetten-Besitzern ist neben kernigen Hieben deshalb auch etwas Geduld gefragt. (hl)

Winter Olympiad 88

Atari ST, C 64 (Amiga, Atari XL/XE, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Tynesoft

Nicht nur in Calgary wird um olympisches Gold gekämpft – auch auf Heimcomputern ist jetzt Olympia-Zeit.



Schepper! Ein Abfahrer kollidiert mit einer stattlichen Tanne (ST)

Offensichtlich in den (Schnee-)Spuren von »Winter Games« wandelt eine Sport-Simulation, die zu den olympischen Winterspielen in Calgary erschienen ist: »Winter Olympiad 88« bietet die fünf Disziplinen Skispringen, Slalom, Abfahrt, Biathlon und Bobfahren. Man kann bei keiner Disziplin gegeneinander spielen; vielmehr gehen die Teilnehmer nacheinander an den Start.

Beim Skispringen muß man im günstigsten Moment die Schanze per Feuerknopfdruck verlassen, um dann während des Fluges die Haltung zu kontrollieren. Weite und Stil des Sprungs werden bewertet. Bei der Ski-Abfahrt sieht man die Piste in 3D-Manier auf sich zukommen, sollte Baumberührungen tunlichst meiden und natürlich schnell ins Ziel brettern. Beim Slalom bekommt man die Piste von schräg oben gezeigt. Hier muß man eine ganze Reihe von Toren korrekt passieren.

Beim Biathlon sind Schnelligkeit in der Loipe und Zielgenauigkeit beim Schießen gefragt. Beim abschließenden Bobfahren müssen Sie wieder möglichst schnell ins Ziel kommen, sollten aber aufpassen, daß der Bob nicht aus einer Kurve geschleudert wird. Nach Absolvierung aller fünf Disziplinen wird der Endstand bekanntgegeben... und dann hechten alle schnell an den Fernseher, um die nächste Übertragung aus Calgary nicht zu verpassen. (hl)


Loipen-Schwung beim Biathlon (C 64)



Selbst wenn man gnädig darüber hinwegsieht, daß die Programmierer ordentlich bei Winter Games abgekupfert haben, fühlt man sich bei Winter Olympiad 88 böse aufs Glatteis geführt. Die Disziplinen bieten nichts Neues und sind zudem technisch nicht gerade optimal programmiert. Auf dem Atari ST ist das Spiel in dieser Hinsicht noch ganz gut gelungen; beim Slalom bekommt man zum Beispiel ein sehr ansehnliches Scrolling zu sehen. Die C64-Version bietet über weite Strecken katastrophale Grafik und sieht im Vergleich zum Oldie Winter Games arm aus. Auch spielerisch hatte ich mir von Winter Olympiad etwas mehr erwartet. Die indiskutable C64-Version versenkt man am besten in einer tiefen Gletscherspalte.



Die Krönung der Sportspiele ist das sicher nicht. Generell habe ich nichts dagegen, wenn sich Programmierer Anregungen oder Ideen von anderen Spielen holen, solange etwas Eigenständiges herauskommt. Aber hier wurde fast alles schlecht und schlampig bei Winter Games abgeschaut.

Hoffen wir, daß die Winter-Olympiade 88 nicht so öde wird wie das Spiel. Wenn man alle Disziplinen hinter sich gebracht hat, muß man beim C64 den Computer ausschalten und das ganze Programm neu laden, um weiterzuspielen – aber ohne mich.

Grafik	6
Sound	3
Power-Wertung	4

Die kühlen Wertungen für die Atari ST-Version...

Grafik	3.5
Sound	6
Power-Wertung	3

...und beim C64 nähern sich die Wertungen bereits der 0-Grad-Grenze

DIE HEISSESTEN SPIELE

für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128

Spielhallenerfolge nun auf dem C64

Bomb-Runner: Das beliebte Video-Spiel gibt es jetzt auch für den C64/C128 mit bestechender Grafik. Steuern Sie Bomb-Joey durch eine Vielzahl von Gefahren. **Omidar:** Mit einem Gorilla in einem Labyrinth eingeschlossen und dazu die Aufgabe, alle Wege abzufahren, bereitet Nervenkitzel. Das Programm unterscheidet sich nur in Nuancen von der Spielhallen-Version. **Ping-Pong:** Spielen Sie zu zweit Tischtennis gegeneinander – diesmal auf dem Bildschirm.
Diskette für C64/C128

Bestell-Nr.: 20801 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Reversi in bestechender Grafik für den C64

Ding-Dong: Eine spielstarke Reversi- oder Othello-Variante des bekannten Brettspiels mit bestechender Grafik und komfortabler Bedienung auf dem C64. **Autostart-generator (ASG):** Bearbeiten Sie Ihre Programme wie die Profis. Versehen Sie ein selbstgeschriebenes Basic-Programm mit einem Kopierschutz oder Autostartfunktionen. **Super-Turbo-Tape:** Für alle Datasetten-Besitzer gibt es eine interessante Alternative zum verbreiteten Turbotape. Kompatibel und doch bei Bedarf schneller präsentiert sich dieser neue Schnellader. **RAM-Disk:** Sowohl für den C64 als auch für den C128 im 64er-Modus finden Sie hier eine extrem kurze RAM-Disk. **Asteroidenkampf:** Kämpfen Sie gegen immer schneller werdende feindliche Raumschiffe. **Graphic-Dieb:** Hiermit können Sie tolle Grafiken aus fremden Programmen herauslösen und in eigenen Programmen weiterverarbeiten. **Entscheidungshilfe 16 Bit:** Passend zum neuen Trend zeigt Ihnen das Programm, welcher 16-Bit-Computer für Sie der richtige ist.

Bestell-Nr.: 20711 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Asteroids- und Trailblazer-Adaption für den Commodore 64 und 128

Asteroids 64: (6/87) Asteroids 64 ist wohl die einzige Version des Spielhallenrenners Asteroids auf dem C64. Es zeichnet sich besonders durch seine aufwendige und sehr schnelle Grafik aus. Also ein packendes Weltraum-Spiel für den C64, das viele Stunden und Blasen an den Händen garantiert. Kämpfen Sie sich durch einen nicht enden wollenden Asteroidengürtel. **Print-Using:** (6/87) Endlich ein sehr wirkungsvoller Befehl zur formatierten Zahlenausgabe. Wer häufig mit Tabellen arbeitet, kann auf diesen Befehl nicht verzichten. **CHR-GEN:** (6/87) Ein weiteres, sehr kurzes und sehr wirkungsvolles Programm, mit dem man eigene Sprites nicht nur entwerfen, sondern gleichzeitig auch noch im Original und als Datazeilen ansehen kann. **Future Race:** (5/87) Eine fast perfekte Adaption des bekannten Automatenspiels Trailblazer. Fahren Sie auf einer bunten Straße durch das All. Aber auf der Straße erschweren verschiedenfarbige Felder den Weg erheblich. **Playfield:** (5/87) Eine Ergänzung zu dem beliebten Listing Robos Revenge. Erweitern Sie das Programm um einen weiteren Level. **Cover Print:** (5/87) Drucken Sie eine eigene Diskettenhülle mit dem Inhaltsverzeichnis der Diskette oder einem beliebigen Text. **Ultraload:** Floppy-Speeder für schnelles Laden. Mit Anleitung. Und viele weitere Tips und Tricks für den C64 und C128.
Diskette für C64 und C128.

Bestell-Nr.: 20706 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Unsterblichkeit in professionellen Spielen

POKE-Finder: (3/87) Sucht selbständig in Spielen POKEs für mehr Leben, Zeit, Unsterblichkeit etc. Verbesserte Version, auch für Datasetten-Betrieb. **Pull-down-Menü:** (3/87) Komfortable Programmroutinen, um eigene Programme mit Pull-down-Menüs zu versehen. Die einfache Handhabung erlaubt auch Einsteigern, diese ansonst schwer zu programmierende Menütechnik, in eigenen Programmen zu verwenden. Mit Beispielprogramm! **Fußball 3000:** (3/87) Ein Fußballspiel der Zukunft mit überraschenden Fähigkeiten. Schießen Sie Ihr Tor des Monats mit dem Computer! Sport-Spiel für zwei Spieler. **HICO:** (3/87) Wandelt ein HiRes-Bild oder einen Bildausschnitt in Zeichensatz um (LoRes). Die Bewegung und der Umgang mit HiRes-Grafik wird dadurch einfacher, und Sie können viel Speicher sparen. **Disk-Retter:** (3/87) Der Disk-Retter findet verlorene Daten auf Diskette wieder, wenn das Directory gelöscht wurde. **Largeprint:** (4/87) Ein sehr kurzes Programm, um Texte in Riesenschrift auf dem Drucker auszugeben. Breite und Höhe kann man selbst bestimmen! Funktioniert problemlos mit allen Druckern. **Weltendämmerung:** (4/87) Bei diesem Programm handelt es sich um ein Fantasy-Taktikspiel. Auf 3200 Feldern streiten zwei Spieler um die Herrschaft über ein gewaltiges Reich. Hunderprozentiger Maschinencode, gelungene Grafik und durchdachte Programmierung sorgen lange für Spielspaß. **Ultraload:** Floppy-Speeder für schnelleres Laden. Mit Anleitung!
Diskette für C64/C128-Computer

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

ATARI XL/XE

Heiße Spiele für den Atari XL/XE

U91 – Das Boot: Sie sind Kapitänleutnant auf einem U-Boot. Vor der Straße von Gibraltar versuchen Sie, die Nachschubrouten des Feindes zu unterbrechen. Die Super-Simulation ist in Turbo-Basic für den Atari XL programmiert. **Quadromania XL:** Auf einem Spielfeld aus 38 mal 22 Felder werden neun Felder, die ein Quadrat bilden, invertiert. Versuchen Sie in einer festgelegten Anzahl von Zügen den Ursprungszustand wieder herzustellen. Das Programm belegte den 2. Platz in unserem Wettbewerb der Ausgabe 7/87. **Space-Ball:** In einem dreidimensionalen Raum spielen Sie gegen eine andere Person oder gegen den Computer eine Art Weltraum-Squash. Aber seien Sie nicht siegessicher. Der Computer spielt besser als Sie glauben. **Harvey:** Ein Geist versucht, in einer Obstplantage Früchte zu stibitzen. Dabei wird er von Bienen und Transportbändern gestört. Einige Früchte sind dazu ungenießbar. Helfen Sie dem kleinen Geist, an seine Lieblingsspeise zu gelangen. **Keyboard 2000:** Dieses Hilfsprogramm belegt beliebige Tastenkombinationen mit Zeichenfolgen. Ein Tastendruck, und Sie haben das Diskettendirectory, das Programmlisting oder was immer Sie wollen. Ein unentbehrliches Hilfsmittel beim Programmieren.
Diskette für den Atari XL/XE

Bestell-Nr.: 20802 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Atari ST

Vom Super-Spiel bis zu nützlichen Utilities für den Atari ST

Wabaduu: (5/87) Erleben Sie das galaktische Inferno im ST. Bei diesem schnellen Action-Spiel müssen Sie Ihre Verteidigungs-Basis gegen feindliche Laserstrahlen schützen. **Zeitlupe:** (5/87) Ist Ihnen Ihr ST zu schnell? Mit diesem Assembler-Hilfsprogramm bremsen Sie ihn in zehn Stufen. Die meisten Spiele für den Atari ST laufen nun auf Wunsch in Zeitlupe. **Freezer:** (5/87) Per Tastendruck frieren Sie fast jedes Programm ein – egal ob für Bildschirmfotos oder für die Tasse Kaffee zwischendurch. Ein ideales Utility. **Fractals:** (6/87) Erzeugen Sie mit diesem Programm bizarre Fractal-Landschaften in der dritten Dimension. **Basic-Autostart:** (7/87) Besitzen Sie GfA-Basic? Mit einem kleinen Trick können beliebige GEM-Programme mit einem Autostart versehen werden. **Quadromania:** (7/87) Ein kniffliger Denksport. Vorausplanung und geschicktes Handeln müssen Sie bei diesem elektronischen Brettspiel mitbringen. **Deep Thought:** Ein spielstarkes Schachprogramm mit toller Grafik für den ST. Alle Züge werden mitprotokolliert und auf Wunsch ausgedruckt. Deep Thought ist eine Demoversion eines professionellen Programms, mit der aber bereits gespielt werden kann. Weiterhin viele Tips und Tricks für den Atari ST.
Diskette für Atari ST

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Amiga

Aktuelle Superspiele für den Amiga

Helden sind gefragt: Kämpfen Sie sich mit Ihrem Raumschiff Hero durch 99 actiongeladene Level. Es braucht viel Nerven, Glück und Reaktionsvermögen, gegen die Armada der Feinde zu bestehen. **Der Kampf im Amiga:** Eine neue Art von Spiel: Schreiben Sie Programme, die mit anderen im Speicher des Amiga um den Sieg kämpfen. Wer schreibt das trickreichste und stärkste Kampfprogramm? **Die Reise zum Apfelsee:** Mit diesem Programm entdecken Sie eine künstliche Landschaft an einem idyllischen See, die nur im Speicher des Computers existiert. **Ein lernendes Programm:** »Vier gewinnt« kennt jeder. Kennen Sie aber ein anderes Programm, das aus seinen Fehlern lernt?
Diskette für Commodore Amiga

Bestell-Nr.: 20712 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Kettenreaktion: Strategie und Taktik sind Trumpf

Chain Reaction: Ein spannendes Spiel, das viel Taktik erfordert und praktisch nur auf dem Computer realisierbar ist. **Raytracing:** Mit dem Programm des Monats können Sie fantastische Bilder berechnen lassen, wobei der Strahlengang des Lichts berücksichtigt wird. **Termin:** Sie vergessen nie wieder Termine mit diesem Programm, das die Daten der nächsten 15 Tage automatisch anzeigt. **EHB-Demo:** Wie man 64 Farben im LoRes-Modus benutzen kann, zeigt dieses C-Programm, das den Extra-Half-Brite-Modus verwendet. **Copper:** Auch von Basic aus kann der Copper für erstaunliche Effekte eingesetzt werden. Die Verwendung der nötigen Bibliotheken können Sie dabei erlernen. **Cursor Cycle:** Diese Utility macht Schluß mit dem unscheinbaren Cursor, indem es dessen Farbe ständig ändert. **MyCLI:** Eine unentbehrliche Hilfe für alle, die CLI-Fenster mit besonderen Voreinstellungen benötigen. **MEd:** Das Schreiben von C-Programmen für Pull-down-Menüs verkürzt sich auf wenige Minuten. Mit einem weiteren Teil können Sie dann CLI-Befehle im Pull-down-Menü verwenden.
Diskette für Amiga-Computer

Bestell-Nr.: 30704 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

* Unverbindliche Preisempfehlung

Für Ihre Bestellung und Überweisung verwenden Sie bitte die eingeheftete Zahlkarte, die Überweisungsformulare der Post oder der Banken bzw. senden Sie uns einen Verrechnungsscheck. Sie erleichtern uns dadurch die Auftragsabwicklung und wir berechnen Ihnen dafür keine Versandkosten.



Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

711401

Eco

Grafik	6.5
Sound	4
Power-Wertung	3.5

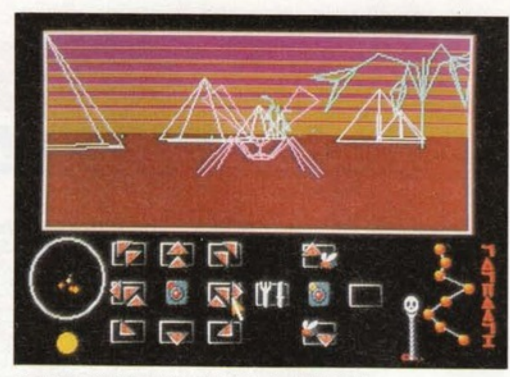
Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Ocean

Ein paar Millionen Jahre hat sie gedauert, in der 12. Klasse wird sie in der Schule durchgenommen und jetzt ist sie sogar Gegenstand eines Spiels: die Evolution.

Zuerst würfelt der Computer einen Planeten und seine Lebewesen aus, danach wird man selbst auf den Planeten losgelassen. Zu Beginn ist man ein liebenswertes kleines Insekt. Wenn man Pech hat, besitzt man nicht einmal Flügel und sieht einer Küchenschabe zum Verwechseln ähnlich – allerdings in Vektorgrafik. Und man tut das, was alle Insekten so tun: man krabbelt am Boden herum und versucht, zu überleben.

Man muß etwas zu mampfen finden, um zu Kräften zu kommen. Dazu wählt man ein bestimmtes Icon an, die Futtersuche erledigt der Computer dann von alleine. Danach kann man in aller Ruhe die (ebenfalls vollautomatische) Paarung angehen. Dazu muß man allerdings erst einen kompatiblen Partner finden.

Wenn beide Aufgaben gelöst sind, kommt man in ein wichtiges Menü. Hier kann man das machen, was Tschernobyl beinahe geschafft hätte: Mutationen des Erbguts erzeugen. Man verändert dafür acht verschiedene Gene, die man zuerst aktivieren muß, um an ihnen basteln zu können. Dann kann man in der Erbmasse herumspielen und bewundern, wie man sich von der Schabe zum Menschen mausert. (al)



Die Vektor-Küchenschabe auf Brautschau (Atari ST)

Anatol: »Paarung mit 16 Bit«

Heute wurde meine Angebetete von einem Truthahn zertrampelt. Bis zu einem Ersatzweibchen habe ich es leider nicht mehr geschafft – dann war das Spiel aus. Tja, so ein Käfer hat halt nicht die optimale Lebensdauer...

Eco hat eine tolle Idee, eine clevere Benutzerführung und prima Grafik – aber ein sehr mageres Spielprinzip. Es läuft weitgehend vollautomatisch ab, so daß man es kaum noch als ein Spiel bezeichnen kann. Außer Essen, Paaren und an den Genen herumfummeln, kann man eigentlich nichts machen und das wird auf die Dauer doch etwas öde.

Schade, hier ist eine tolle Idee verschenkt worden, die ein wesentlich vielseitigeres Programm abgeben könnte. Bei Eco läßt die Motivation allerdings ziemlich schnell nach.

Colossus Mah Jong

Grafik	4
Sound	0.5
Power-Wertung	6

C 64 (Amiga, Atari ST, MS-DOS, Schneider CPC)
34 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ CDS

Bei »Mah Jong« versuchen vier Spieler aus 144 Spielsteinen Paare, Drillinge, Vierlinge oder bestimmte Kombinationen zu sammeln. Zu Beginn des Spiels bekommt jeder 14 Steine. Jetzt zieht man einen Stein, schaut nach, ob man damit etwas anfangen kann, und legt einen ab. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Jeder Spieler kann einen abgelegten Stein für sich beanspruchen, wenn er daraus mindestens einen Drilling bilden kann. Hat ein Spieler alle Steine in der richtigen Kombination zusammen, beendet er das Spiel und die Punkte werden ausgezählt.

Eine ordentliche Mah Jong-Runde ist nicht einfach zusammenzubringen. »Colossus Mah Jong« soll diesem Übel abhelfen; dabei simuliert der Computer drei Gegner. Gespielt wird nach den offiziellen englischen Regeln. Die Grafik ist zwar nicht sehr eindrucksvoll, aber das Programm bietet einiges – sogar für den Anspruchsvollen. Man kann vieles einstellen: neun Schwierigkeitsgrade, Zeitlimits, verdeckte Stapel und zuschaltbare Kombinationen. Sogar an einen Turniermodus wurde gedacht.

Auch Anfänger kommen nicht zu kurz: Auf der Rückseite der Kassette befindet sich ein kleines Lernprogramm. Außerdem gibt der Computer Lösungsvorschläge bei vertrackten Situationen, was für Anfänger sehr hilfreich ist. (al)

»Shanghai«-Steine auf Pärchensuche – drei Fünfer sind schon abgelegt. (C64)

Anatol: »Wolkiger Mond springt gackernd über die rosa Jade?«

Liebe auf den zweiten Blick. Das Spiel beginnt mir ernsthaft zu gefallen. Auch wenn die Namensgebung der speziellen Kombinationen etwas sehr fernöstlich ist...

Die Spielsteine werden jedem »Shanghai«-Spieler noch von vielen Nachtsitzungen bekannt sein. Mah Jong hat aber nichts mit diesem Spiel gemeinsam: Es ist eher eine Mischung zwischen Poker, Rommé und Memory. Das Programm hat leider ein paar Haken: es ist recht langsam und braucht einige Zeit zum Herumrechnen. Leider ist das Handbuch nicht in Deutsch, so daß Leute ohne Englischkenntnisse aufgeschmissen sind. Zur Not holt man sich die Regeln aus der Bücherei.

H.G. DREESER, SOFT- und HARDWARE

Wir bekommen laufend die aktuellsten Produkte für folgende Computer: SPECTRUM, QL, ATARI 600/800/130/ST, AMIGA, IBM.

Nutzen Sie unseren **Telefon-** und **Auftragsservice** zu den angegebenen Zeiten, damit auch Sie über die Neuheiten informiert sind.

SPECTRUM:	DM
Renegade	24,90
Guadalcanal	29,90
Indiana Jones	27,90
Taipan	24,90
Spy Versus Spy 3	27,90
Supersprint	27,90
Jack the Nipper 2	21,90
Implosion	24,90
Games Set	39,90
Dr. Fruit	29,90
Vador	29,90
Skyfighter	44,90
Alien Strike	44,90

AMIGA:	
Bad Cat	57,90
Amegas	54,90
Thunder Boy	54,90
Drum Studio	79,90
Firepower	74,90
Plutos	44,90
Impact	44,90
Gnome Ranger	44,90
New Art Monitor	79,90
Backlash	54,90
Final Trip	29,90

ATARI ST:	
Fantasie 2	99,90
Rana Rama	59,90
Asterix	62,90
Blueberry	62,90
Impact	44,90
3D-Galaxy	54,90

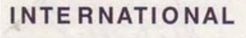
QL	
Arcanoid	39,90
Qwriter II	54,90
Wroom	49,00
Assembler ab	49,90
JAM	54,90
Pointer/Writer-Toolkit	39,90
Mister Smith	49,00
Super Croupier	45,90
Psion Chess	59,90

Hardware:	
QL (dt. Vers.)	399,00
512 KB Upgrade QL	329,00
TRUMP Card QL	629,00
Cartridge-Box 20er	19,90
Centronics I/F QL	98,00
AMX-MOUSE Spectrum	189,00
IBM-Joystick	69,90
Cartridge 4er	28,90
QL-Floppy kompl.	689,00
QL-Floppy-Controller	299,00
QL-Floppy 720 KB einz.	399,00
Monitor s/w 12"	389,00
Monitor grün 12"	248,00
Printer-Buffer 64 KB	298,00
IBM-kompatibler	a. A.

ATARI ST:	
Bad Cat	57,90
Backlash	54,90
Lucky Luke	59,90
Gnome Ranger	44,90
Rings of Zilfin	69,90
Skyfighter	44,90

Fordern Sie unsere Gratisliste m. Angabe d. Computertypen an!

Dreeser Soft- u. Hardware, Im Rosenhag 6, D-5300 Bonn 1, Tel. 0228/254084
Mo. bis Fr. von 17.00 Uhr–19.00 Uhr, Sa. von 14.00 Uhr–18.00 Uhr oder Auftragsannahme rund um die Uhr.



SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

	AMIGA	ST
Asterix im Morgenland		58,90
Bard's Tale I dt.	75,–	75,–
Bad Cat	49,–	49,–
Buggy Boy*		59,90
Blueberry		58,90
Bubble Bobble		49,90
Bubble Ghost		49,90
Backlash	54,90	54,90
Clever & Smart dt.		49,90
Chessmaster 2000 dt.	75,–	75,–*
Defender of the Crown	69,–	69,–
Emerald Mine	27,–	27,–*
ECO	54,90*	52,90
Fire Power	54,90	
Garrison I + II je*	59,–	
Gauntlet II*		54,90
Gokart Racing	27,–	27,–
International Karate	58,90	58,90

	AMIGA	ST
California Games dt.	64,90	64,90
Jagd a.r. Oktober dt.	64,90	64,90
Star Wars	57,90	57,90
Western Games	49,90	49,90

TOP AKTUELL
(Alleinvertrieb für Deutschland)

SPACEBALLER	28,90	28,90

★ Versand per NN plus 6,50 DM
★ Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken (Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
*Preisänderungen vorbehalten

	AMIGA	ST
Jinxter	69,–	69,–
Jinks*	49,90	
King of Chicago	59,90	59,90*
Leviathan	49,90	49,90
Last Ninja*		49,90
Luky Luke, Nitroclycerin		54,90
Moebius	64,90	64,90
Out Run	a.A.	a.A.
Pinball Wizard	45,90	
Rempage*		49,90
Star Trek		49,90
Solomons Key dt.		53,90
Superstar Icehockey*		64,90
Tanglewood dt.		54,90
Terrorpods	59,90	59,90
Winter Olympiad 88	49,90*	49,90
Wizball*	64,90	49,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Anwendersoftware sowie Neuheiten auf Anfrage lieferbar!

Computer Softwarevertrieb
Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0221/604493



THOMAS MÜLLER COMPUTER—SERVICE Postfach 2526 · 7600 Offenburg
☎ 07181/76921 · Btx 078025651

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

King's Quest I, II, III
3-D Grafik-Adventures im Anti-Business-Superpack
Alle 3 Programme DM **99,90**
Für Amiga, Atari St, IBM PC

Brandneu: C64

	CASS	DISK
Airborne Ranger	39,90	49,90
Asterix im Morgenland		49,90
Bad Cat	29,90	39,90
Bard's Tale I		49,90
Basketmaster	29,90	39,90
Bismarck dt.	29,90	39,90
Blueberry		49,90
Chuck Yeager's AFT		49,90
Combat School	25,90	39,90
Cosmic Causeway		39,90
Diablo	25,90	35,90
Driller	39,90	49,90
Elite Collection	49,90	59,90
Exolon	29,90	39,90
Fields of Fire		39,90
Flunky	29,90	39,90

	CASS	DISK
Four Smash Hits	35,90	49,90
Gauntlet II	29,90	39,90
The Living Daylights		39,90
Lucky Luke Nitroglycerin		49,90
Outrun dt.	25,90	35,90
Quedex	29,90	39,90
Red October	39,90	49,90
Renegade	25,90	39,90
Solid Gold	29,90	39,90
Solomon's Key	25,90	39,90
Starfox		39,90
Sub Battle Simulator		39,90
Trantor	25,90	29,90
War i. th. South Pacific		59,90
World Tour Golf		39,90

IBM und Kompatible

2218 Baker Street	69,90
Artic Fox	69,90
Blueberry	59,90
The Guild of Thieves	59,90
Impact	39,90
Indoor Sports	59,90
Jinxter	79,90
Knight Orc	59,90
Lucky Luke Notroglycerin	59,90
Mushroom Mania	19,90
Newsroom PRO	249,00
Pakbak	19,90
Planetfall	79,90
Space Quest II	59,90
Starflight dt.	69,90
The Pawn	59,90
Tomahawk	59,90

WIR LIEFERN AUSSCHLIESSLICH ORGINAL-PROGRAMME DER HERSTELLER – ZU NIEDRIGEN PREISEN!

Public-Domain Software

Wir haben über 1300 Disks mit mehr als 5000 IBM-PC Programmen, die wir ab DM 5,– weitergeben. Kurzbeschreibungen und Directories sind auf 5 (fünf!) Disketten, die Sie gegen DM 10,– bei uns anfordern können.

Schneider

	CASS	DISK
Bobsleigh	25,90	
California Games	29,90	39,90
Coconut Capers	25,90	39,90
Driller	39,90	49,90
Eden Blues (deutsch)		39,90
Flunky	25,90	35,90
Game Over	25,90	35,90
Gauntlet II	29,90	39,90
Gryzor		39,90
Hijack	29,90	39,90
Inside Outing 3D!	29,90	39,90
Mask	25,90	
Masters of the Universe	29,90	39,90
Rygar	29,90	39,90
Sidewalk	25,90	
Six-Pack II (Elite)	29,90	39,90
Slapfight		39,90
Solomons Key	25,90	35,90
Spy vs Spy Arctic Ant.		39,90
Starwars	25,90	

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 0911/288286

Spectrum

180 Darts	9,90
Basketmaster	25,90
BMX Racers	9,90
California Games	25,90
Combat School	25,90
10 Computer-Hits 4	35,90
Der Hauch des Todes	25,90
Elite Collection	49,90
Exolon	25,90
Flying Shark	25,90
Four Smash Hits	35,90
Gauntlet II	29,90
Live Ammo	35,90
The Living Daylights	25,90
Magnificent 7	35,90
Matchday II	25,90
Outrun	25,90
Thundercats	25,90
Zynapse	25,90

Amiga

Bard's Tale I	89,90
Brainstorm	29,90
Bratacass	39,90
Chessmaster 2000	79,90
Feud dt.	29,90
Gnome Ranger	49,90
Indoor Sports I	79,90
Jinxter	59,90
Kwasimodo	29,90
Leaderboard	59,90
Leather God. of Phobos	99,90
Lurking Horror	79,90
Moebius	69,90
Quiwi dt.	49,90
Rocky	29,90
Taekwondo dt.	29,90
Tasstimes in Tonetown	39,90
Typhoon dt.	49,90

ATARI ST

2218 Baker Street	79,90
Asterix im Morgenland	59,90
Bard's Tale I dt.	69,90
Blueberry	59,90
Brian Cl. Footballfort.	79,90
Bubble Bobble	49,90
Defender of the Crown	99,90
ECO	49,90
Gnome Ranger	49,90
Jinxter	59,90
Karting Grand Prix	29,90
Las Vegas dt.	29,90
Leisure Suit Larry	69,90
Lucky Luke Nitroglycerin	59,90
Marble Madness dt.	79,90
Microleague Wrestling	69,90
Moebius	69,90
PC Ditto (Emulator)	199,90
Phoenix	49,90
Rampage	39,90
Roadrunner	79,90
Spy versus Spy	59,90
Trivial Pursuit Genus	59,90
Wizard's Crown	69,90
Wizzball	49,90

IBM-PC/XT are trademarks of international Business Machines Corp. MSDOS and GW Basic are the trade marks of Microsoft Corp.
Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer ______ nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich hätte gern die 5 Directory Disks der Publik Domain-Software für DM 10,– ☐ Geld liegt bei ☐ per Nachnahme.

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen ______ Unterschrift

1 2 3

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 0911/288286



Nach einem Monat Pause gibt's wieder neue Tricks bei den Power-Tips.

Es freut mich sehr, daß Ihr Euch so intensiv an den Powertips beteiligt. Bis jetzt sind schon jede Menge Tips eingetroffen und mein Postkasten quillt langsam über. Nur weiter so! Diesmal sind zwar weniger Karten dabei, dafür aber um so mehr Tips. Es sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein.

Wie schon angekündigt, kommt hier der zweite Teil der Tips zu »Alternate Reality – The Dungeon«. Alle Freaks können jetzt den unteren Teil erforschen, ohne sich zu verirren. Außerdem geht's auch diesmal mit den Bard's Tale-Tips frisch aus den Dungeons weiter. Langsam wird es etwas haariger und die Monster sind auch nicht mehr so nett wie früher...

Frisch aus der Redaktion haben wir nach vielen Stunden heftigem Test-Geballer unsere Erfahrungen mit dem Action-Spiel »Gryzor« zusammengestellt. Einen ausführlichen Test des Spiels findet Ihr übrigens in dieser Ausgabe.
Viel Spaß mit den Power Tips.

Bis nächsten Monat
Euer

Anatol

Vermeer

Axel Gronen aus Bielefeld spielt gerne Vermeer auf seinem Atari ST. Hier seine Erfahrungen:

Zu Beginn sollte man erst einmal für eine solide finanzielle Grundlage sorgen. Deshalb fährt man sofort nach New York und von dort aus weiter nach Richmond oder St. Louis. Dort pflanzt man Tabak an. Vom Startkapital kann man ungefähr 40 ha. anpflanzen. Dann so lange zwischen Richmond, St. Louis und New York reisen, bis man in den beiden Plantagen das Land an den Flüssen bepflanzt hat. Wenn das geschehen ist, lohnt es sich, auf das Tabak-Termingeschäft zu warten. Immer nur soviel Tabak nach New York transportieren, um dort die Löhne und Reisekosten bezahlen zu können. Mit dem Kapital aus den Termingeschäften kann man dann in Ruhe weitere Plantagen eröffnen.

Noch einige allgemeine Tips:
- Wegen der höheren Ausbeute sollte man nur an Flüssen planzen. Es ist wichtig, nur Güter anzubauen, die in einem Land gedeihen.
- Pro Hektar Land braucht man zirka fünf Arbeiter.
- Beim Reisen darauf achten, daß man immer mindestens 14 Tage nicht mehr dort war, ehe man wieder hinreist. Im Zweifelsfall warten.
- Termingeschäfte dann eingehen, wenn der Preis von Tabak über 800 (bei Tee 1000) liegt.
- Kurz vor einer Währungsreform sollte man das ganze Geld in Termingeschäfte investieren. Man kauft die nötigen Waren in einem Plantagenland, das nahe am Bestimmungsort liegt. Man verschickt die Waren erst kurz vorher. So entgeht man der Gefahr von Diebstählen und Bränden. Bei einer Währungsreform werden zwar alle Vermögenswerte (auch die Schulden!) auf ein Fünftel entwertet, die Menge der Waren bleibt aber immer gleich, so daß man auf diese Weise sein Vermögen rettet und obendrein noch gut verdient.
- Nach Währungsreformen sollte man alles verfügbare Kapital in Aktien investieren, da sie danach immer steigen.
- Bilder sollte man erst dann kaufen, wenn man sehr viel Geld hat oder kurz vor einer Währungsreform steht.

Wizball

Wizball ist nicht nur ein furioses Ballerspiel, sondern birgt auch verschiedene Taktiken. Man muß sich genau überlegen, welches Extra man anwählt, um seine Welt wieder einzufärben. Andreas Banz hat sich mit den Extrawaffen beschäftigt.

- Zuallererst immer die Icons »Thrust« und »Anti-Grav« auswählen, damit die Steuerung keine Schwierigkeiten mehr bereitet. Erst dann kann man sich mit den schmucken Extras ausstatten.

- Empfehlenswert ist es, so schnell wie möglich die »Catelite« zu holen, die die Tropfen auffängt. Man sollte im Laufe des Spiels daran denken, daß sie neun Leben hat und schnell wieder zu ersetzen ist. Sie kann hervorragend angreifen, während Wizball sich besser im Hintergrund hält. Wenn man sich schnell das Cat Spray holen kann, ist die Katze noch zusätzlich gut geschützt.

- Um in der Bonusrunde kräftig abzusahnen, einfach die Katze um den Wizard kreisen lassen und dabei möglicht viel schießen. Hier winkt ein Bonus: Wenn man die Runde unbeschadet schafft, bekommt man zwei Leben geschenkt.

- So viele Perlen wie möglich in der Bonusrunde aufsammeln und oft das Schild anwenden.

- Es ist gut, eine Farbe nach der anderen aufzusammeln und nicht alle wild durcheinander. Man behält die Übersicht und bekommt nach einem Level 7000 Punkte.

- Den schwarzen Farbtropfen besser nicht aufsammeln, sonst wird alles dunkel.

- Die Steine in der Bonusrunde sind unzerstörbar. Deshalb Vorsicht und ausweichen.

- Smartbombs nur in der Not zünden.



Gryzor

Hier die Tips der Redaktion zu »Gryzor« auf dem Schneider CPC: Einen High-Score kann man sich schnell erschummeln. Man bleibt im ersten Bild einfach stehen und stellt seinen Joystick auf Dauerfeuer. Jetzt hat man zwar Zeit für eine gemütliche Tasse Kaffee, aber besonders ehrlich ist das nicht. Deshalb lieber zu den Tips:
- Alle Angriffswellen lassen sich auswendig lernen. Wenn man ein paarmal gespielt hat, hat man mit den Formationen keine Probleme mehr.
- Bei Kanonen ducken und warten, bis sie nicht schießen.
- Die Extras muß man bedacht auswählen. Wer lange spielen will, sollte sich den Flammenwerfer zulegen. Er befindet sich im dritten Bild und muß zuerst abgeschossen werden. Er feuert zwar nicht schnell, hat aber einen entscheidenden Vorteil: Er ist ideal für alle Einrichtungen, für die man sonst mehrere Schüsse braucht.
- Wenn man den Flammenwerfer verliert, hat man zwei weitere Möglichkeiten: den Dreierschuß fürs Freie oder das MG für den Tunnel.
- In den Tunneln muß man sich bücken, um unverwundbar zu werden. Auch hier ist der Flammenwerfer von Vorteil.
- Im ersten Tunnel zuerst das »Auge« in der Mitte treffen. Im zweiten Bild geht's mit dem rechten. Im dritten Abschnitt muß man sich bücken, um die Abdeckung aufzuschießen. Praktischerweise ist man gleichzeitig unverwundbar. Den vierten und letzten Abschnitt behandelt man wie den ersten.
- Wenn man in der »Höhle des Löwen« steht, schießt man zuerst die vier blinkenden Abdeckungen auf. Danach konzentriert man sich auf eine der beiden Kanonen. Wenn man eine lahmgelegt hat, wird es kritisch; dann kommt nämlich ein Sprite, das am oberen Rand hin- und hersaust und Feuerbälle abfeuert. Man kann ihnen durch Springen ausweichen, aber eine narrensichere Methode haben wir noch nicht gefunden. Wenn man den Kumpel am oberen Schirmrand erledigt hat, nimmt man sich die letzte Kanone vor.
- Danach geht's in den zweiten

Teil, der seinen eigenen Tücken hat. Ist schon jemand weitergekommen?

Die vielen tollen Sega-Mini-Tips in dieser Ausgabe von Power Play verdanken wir alle einem Schweizer Leser. Bernhard Zarnegin aus Basel hat den Modulen die letzten Geheimnisse entlockt.



Enduro Racer (Sega)

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie bei »Enduro Racer« für das Sega-Videospiel jede der zehn Strecken anwählen und somit gezielt für einen Wettkampf trainieren. Wenn das Titelbild erscheint, muß das Joypad nacheinander in folgende Richtungen gedrückt werden: oben, unten, links, rechts. Anschließend wird rechts eine kleine Zahl sichtbar. Nun dürfen Sie per Joypad (oben/unten) die gewünschte Strecke anwählen (1 bis 10).

Teddy Boy (Sega)

Wenn Ihnen »Teddy Boy« zu schwierig sein sollte, dann probieren Sie doch folgendes: Wenn das Titelbild zu sehen ist, muß man das Joypad nach oben, unten, links und rechts drücken. Als Belohnung winkt ein Auswahlmenü, in dem Sie einige Spieldetails zu Ihrem Vorteil korrigieren können. Wenn Sie jetzt noch das Joypad einmal nach oben, anschließend achtmal nach unten und zu guter Letzt Knopf 1 drücken, darf sogar die Startrunde angewählt werden.

Space Harrier (Sega)

Space Harrier sorgt immer wieder für neue Überraschungen. Nicht genug mit dem erweiterten »Continue«-Modus (siehe Power Play, Ausgabe 1). Wenn Sie im Musik-Menü (siehe Anleitung) nacheinander folgende Titel anwählen, erleben Sie eine weitere Überraschung: 7-4-3-7-4-8-1. Ein geheimes Auswahlmenü erscheint und erleichtert – oder erschwert – das Spielen. Sie können die Schwierigkeit, die Art der Steuerung und eine andere Spielfigur (einen Jet) anwählen.

Transbot (Sega)

All den Raumschiff-Kommandanten, die bei »Transbot« grundsätzlich zu früh das Zeitliche segnen, ist nun geholfen. Kurz nach dem Einschalten der Konsole, wenn das »Sega Master System«-Logo zu sehen ist, müssen Sie Knopf 2 von Joypad 1 zehn bis zwanzig Sekunden gedrückt halten. Es wird wiederum ein Menü erscheinen, mit dessen Hilfe man sich das Videospiel-Leben entscheidend verlängern kann. Per Joypad werden die Extras aktiviert (Stellung: ON).

Punkt 1: Zehn Leben
Punkt 2: Extrawaffen für immer
Punkt 3: kein Energieverlust mehr
Punkt 4: verlangsamt die Rotation bei der Waffenauswahl

Diese Tricks klappen auch im Zwei-Spieler-Modus.

Fantasy Zone (Sega)

Für Fantasy Zone können wir zwar weder ein geheimes Menü oder einen »Continue«-Modus bieten, dafür einige Tips, die durchaus für einen neuen High-Score gut sind:

- Wenn Sie alle vier Zusatztriebwerke (Big Wings, Turbo Engine, Jet Engine und Rocket Engine) kaufen, kann man eine Extrawaffe so lang benützen, bis man ein Leben verliert.
- Während auf dem Bildschirm die Fantasy-Zone-Geschichte zu lesen ist (im Laufe des Demos), müssen Sie das Joypad über 50mal nach oben oder unten drücken. Zur Belohnung kostet ein Extraleben im ersten Laden nur $1000 (anstatt $2500) (mg)

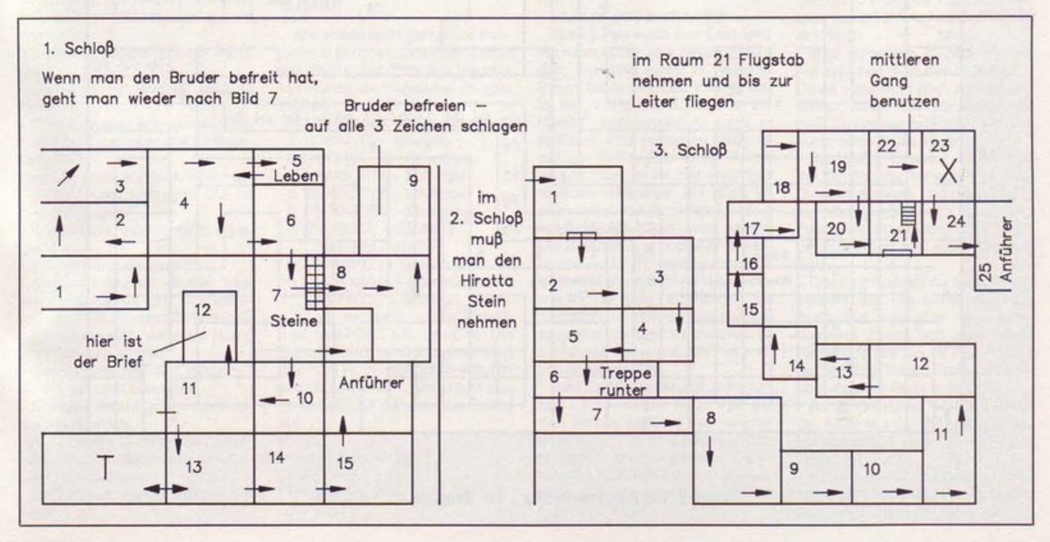
Alex Kidd in Miracle Land (Sega)

Alex Kidd ist ein ziemlich komplexes Spiel. Lothar Giesen aus Aachen hat uns seine Karten eingeschickt, um das Spiel etwas zu vereinfachen.

- in Raum 17: zweimal schnell auf das Fischsymbol schlagen und dann schnell nach rechts zur Leiter laufen.
- in dem Raum mit dem großen T findet man den Telepathie-Ball
- in Raum 23 Kapsel B einsetzen
- Im Wasser kann man schneller schwimmen, wenn man den Knopf 1 des Joypads drückt.
- Im fünften Level gibt es einen Telepathie-Ball. Es ist nicht einfach, an ihn ranzukommen, weil man immer in die Lava stürzt. Aber keine Panik: Wenn man sich das Bild genau ansieht, erkennt man im oberen rechten Drittel eine Kiste, auf die ein Totenschädel gemalt ist. Sobald sie zerstört ist, kann man in den Gang und sich den Ball nehmen. Danach geht man vorsichtig nach rechts weiter, worauf sich ein Ausgang öffnet.
- Wenn man keinen Telepathie-Ball hat, kann man die Anführer im Spiel folgendermaßen besiegen:

1. Stein, dann Schere.
2. Schere, dann Papier.
3. Stein, dann Schere.
4. Zweimal Papier.
5. Zweimal Stein.
6. Stein, dann Schere.
7. Zweimal Papier.

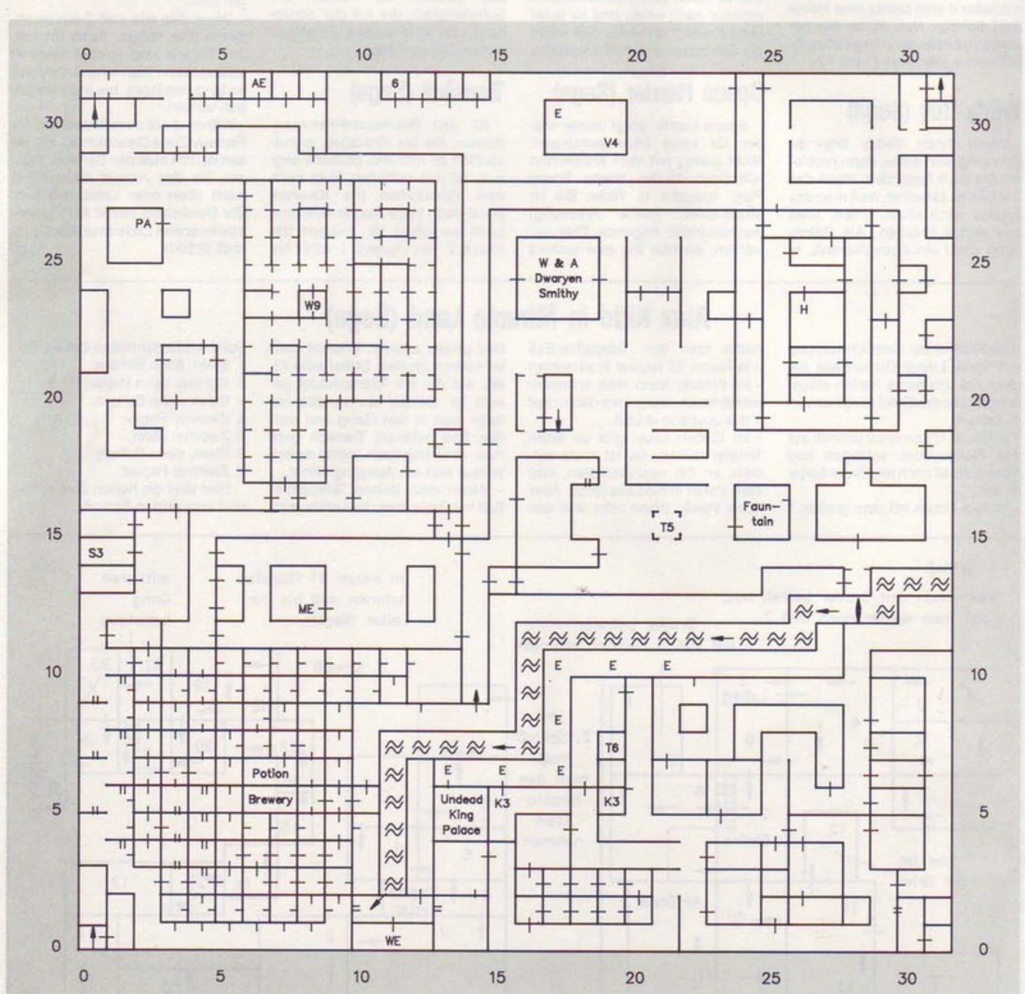
Hier sind die Karten zum ersten und zum dritten Schloß.



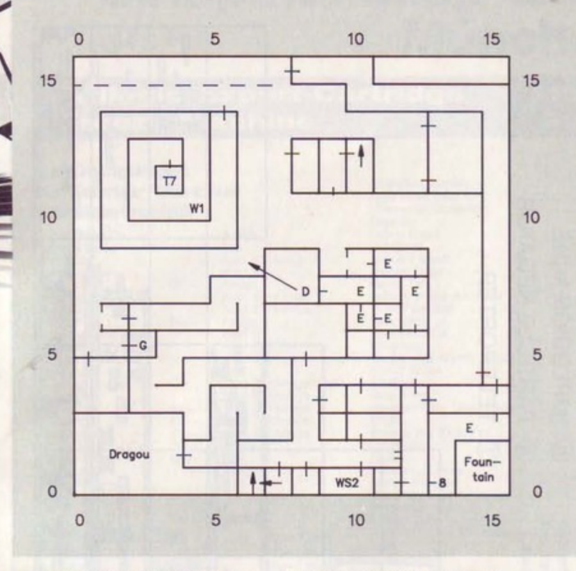
Alternate Reality – The Dungeon (Teil II)

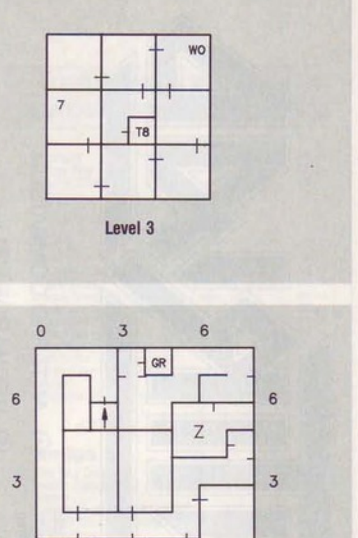
Weiter geht's ! Die Karten zum zweiten, dritten und vierten Level stammen diesmal von Stefan Nagel aus Fulda. Seine Tips gelten für die C64-Version, obwohl es zu anderen Versionen wohl kaum gravierende Unterschiede geben dürfte.

- Während des Spiels muß man natürlich immer essen, trinken und schlafen. Beten und Opfern sollte man nicht vernachlässigen, denn der göttliche Bonus ist nicht zu verachten.
- Entseuchen kann man sich auf Level 2.
- Flame Demons garantieren auf höheren Leveln schnelleres Weiterkommen.
- Wer Hauptmitglied in der besten Gilde ist, hat gute Chancen gegen böse Magie.
- Zuerst zum Orakel im Südosten gehen, dort erfährt man alles wissenswerte über sein Spielziel.
- Eine sinnvolle Waffe besorgen. Damit geht man in Level 3 und bekämpft alle Gegner.
- Mitglied der Guild of Law werden.
- Unbedingt den Zauberspruch lernen, mit dem man Gut von Böse unterscheiden lernt.
- Von einem Dieb den silver key erkämpfen.
- Den Gefangenen befreien.
- Acrinimiril besuchen und den Schlüssel nicht vergessen.
- Durch das Tomb von Acrinimiril führt der Weg geradeaus, links, links, geradeaus, links.
- Bei dem Horse kann man etwas eintauschen, was man bis zum Ende des Spiels gebrauchen kann.
- Um den Undead King zu besuchen, muß man dem Fährmann um Mitternacht zwei Goldstücke zustecken.



Level 2 von Alternate Reality – The Dungeon





- Die Fragen der Great Gargolyle beantworten.
- Dem Basilisk zeigt man die »bloße Faust«.
- Gargolyle muß man seinen Namen nennen.
- Durch die Death's Door kommt man zum Ziel, wenn man den Schlüssel und Mut besitzt.

Stifflip & Co.

Jürgen Ilbertz spielt gerne Stifflip und hat einige Denkanstöße für das Spiel. Sie sind ein wenig verschlüsselt, um nicht gleich die Lösung zu verraten.
- Waffen bringen kein Glück und Schnaps nur eine »Fahne«.
- Das große Waldsterben sollte nicht unterstützt werden.
- Faden am Seil erspart Quälerei.
- Basteln mit Schilf macht nicht nur Spaß.
- Seilfallen sollten einfach »wegfallen«.
- Gepflegte Fingernägel sind oft hilfreich.
- Der Barkeeper wünscht sich ein Radio (und das nicht erst zu Weihnachten!).
- Haarspange auf Kontaktsuche!
- Klettern oder springen, das ist hier die Frage...
- Kristalle sind manchmal energiegeladen.
- Feigheit wird oft bestraft.
- Kleine Tierstunde: Bienen hassen Feuer, Schlangen sind musikalisch und Salz vertreibt Blutegel. Affen freuen sich, wenn sie Honig (im Glas) bekommen.
- Der »Lange« holt den Teppich.
- Höre auf dein Gewissen.
- Spinnen haben schon so manchen vertrieben.
- Äxte dienen auch als Türöffner.
- Auch kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.
- Im Treibsand erst einmal tief Luft holen.
- Warum nicht durch's Fernglas sehen?
- Nicht zu großzügig mit den Münzen umgehen.
- Warum nicht mal zur Banane greifen?
- Frauen sind oft gute Kämpfer.
- Unbedingt Orgel spielen lernen.
- Gegner sind oft kräftig, aber langsam.

Trantor

Wer würde nicht gerne mal Trantor in 5 Minuten schaffen? Damit das klappt, hat Thorsten Puczkat aus Aurich die Paßwörter rausgeknobelt.

1. ETOPSNMK - Kempston
2. KOSTJYCI - Joystick
3. MCRPUEST - Spectrum
4. EFWSORTA - Software
5. BEADORYK - Keyboard
6. PMTCOURE - Computer
7. STATSECE - Cassette
8. CAILRINS - Sinclair
9. CARHIPSG - Graphics
10. REDRAWHA - Hardware
11. LAMENTIR - Terminal

Damit es auch richtig einfach wird, hier POKE's für den C64. Die Spritekollision wird ausgeschaltet und man kann unbeschadet durch alle Gänge laufen. Also, nicht lange fackeln! So gibt man die Poke's ein:

```
Reset
POKE 16076, 169
POKE 16077, 0
POKE 16078, 234
SYS 6454
```

Bubble Bobble

Noch ein Tip von Jochen Ihring. Um in den Bonus-Level zu kommen, muß man ohne einen Saurier zu verlieren, ins 20. Level kommen. Dann erscheint eine Türe, die in den Bonus-Level führt. Das gleiche geschieht im 30., 40.Level und so weiter. Voraussetzung ist immer, daß man noch kein Leben verloren hat.

Aber es geht noch weiter:

Georg Petmezas aus Leonberg hat noch einen Trick herausgefunden, wie man einen extradicken Bonus bekommt. Das funktioniert in der 1.,4.,5.,10.,16.,23. und 26. Runde, wahrscheinlich auch in späteren. Man vernichtet alles, bis auf ein Bullie. Das letzte Bullie, falls es nicht rot ist, mit einer Seifenblase aufpusten (Ihr dürft es noch nicht kaputtmachen). Wenn es sich befreit hat, wird es rot. Dann muß man es noch einmal »einbobbeln«. Jetzt pustet man so viele Seifenblasen auf den Bildschirm, wie es nur geht. Inzwischen hat sich das Bullie wieder aus der Blase gestrampelt. Jetzt packt man es ein letztes mal ein und darf es endlich zerstören.

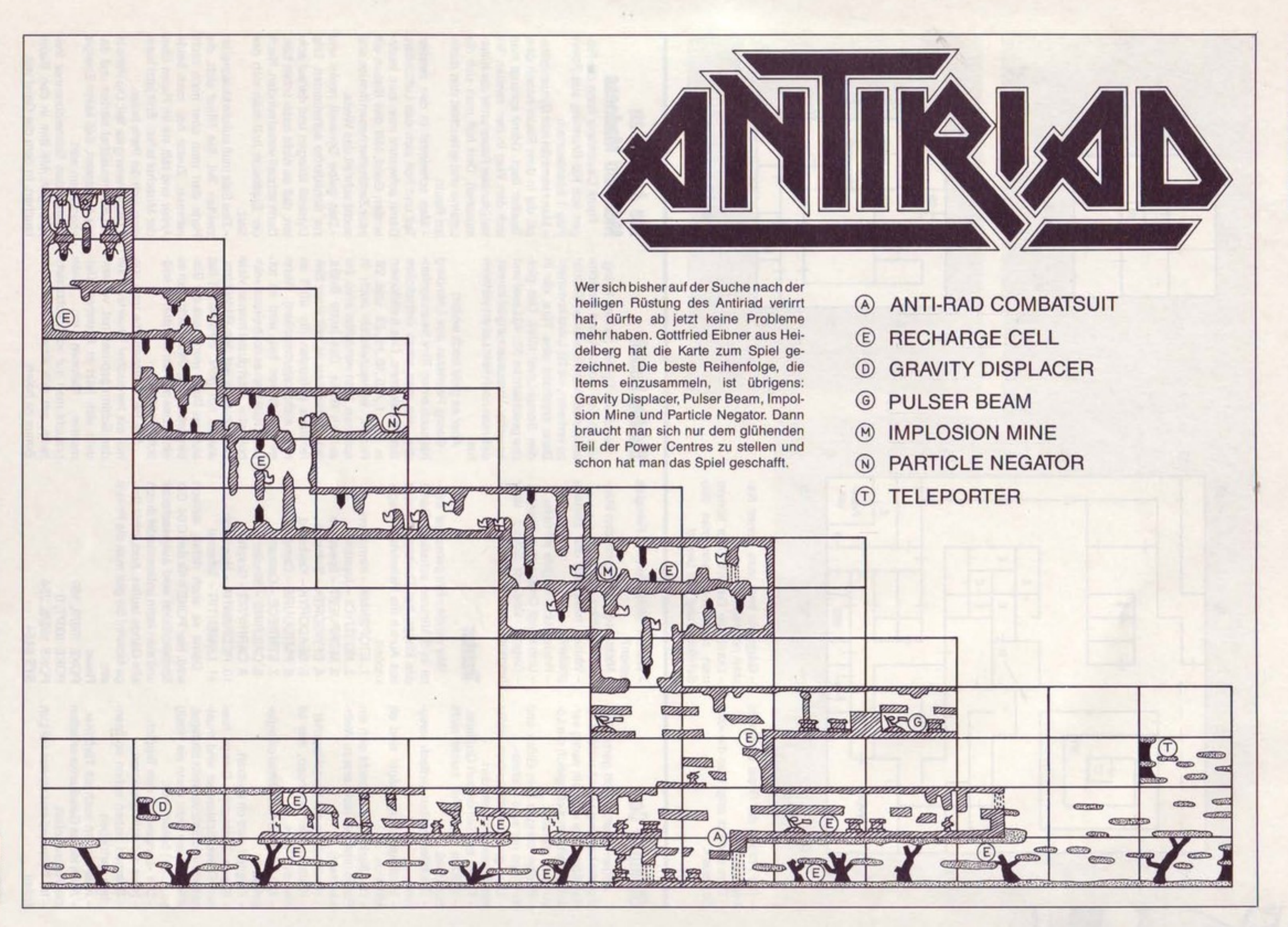
Alle Seifenblasen, die man vorher mit heroischer Feuerkraft auf den Schirm gepustet hat, verwandeln sich jetzt in Pommes, Diamanten, Melonen etc. Diese braucht man nur noch aufzusammeln, um sich einen extradicken Bonus zu holen.

Die Antwort zu Mermaid Madness

Frank Castenholz kann die Fragen von Kai Brunning aus Power Play 1 beantworten:
- Man nimmt die rote Dynamitstange, die in dem Raum neben dem Taucher liegt. Damit sprengt man sich den Weg in den zweiten Teil frei (dunkler Raum unter der Killermuschel). Dort holt man sich die Laterne und erleuchtet den dunklen Raum.
- Man schwimmt in den zweiten Teil und holt sich das Luftkissen. Damit schwimmt man zum leuchtenden Geist, läßt das Kissen ein paar Zentimeter neben ihm los und sucht schnell das Weite.
- Das gelbe Dynamit holen und zur Schildkröte schwimmen. Das Dynamit ablegen und darauf achten, daß es nicht nach unten fällt. Dann schnell verschwinden. Nach der Explosion holt man sich das Salz.
- Das Salz muß auf die Muschel im zweiten Teil. Sie öffnet sich, die Perle darf man aber noch nicht nehmen. Zuerst holt man beide Anker und läßt sie im Raum über der Muschel fallen. Erst jetzt kann man sich die Perle holen.
- Der schwierigste Teil: Die Perle in die Killermuschel werfen und dabei aufpassen, daß keine Energie abgezogen wird.
- Dann den Schneidbrenner freisprengen. Mit ihm in den Raum tauchen, in dem der Geist war.

ANTIRIAD

Wer sich bisher auf der Suche nach der heiligen Rüstung des Antiriad verirrt hat, dürfte ab jetzt keine Probleme mehr haben. Gottfried Eibner aus Heidelberg hat die Karte zum Spiel gezeichnet. Die beste Reihenfolge, die Items einzusammeln, ist übrigens: Gravity Displacer, Pulser Beam, Impolsion Mine und Particle Negator. Dann braucht man sich nur dem glühenden Teil der Power Centres zu stellen und schon hat man das Spiel geschafft.



Computer shop und Gamesworld München

Trillogic Expert-Cartridge 119,–
Freeze Machine 99,–

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Ankündigungen für Februar/März bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	System
Super Hang On		Amiga
Captain Blood		Atari ST/Amiga
Obliterator		Atari ST/Amiga
Space Harrier		Atari ST
ECO	59,—	Amiga
Mars Cops		Atari ST/Amiga
Hotball		Atari ST/Amiga
Wizball	59,—	Amiga
Jolly Jack the Jester		Atari ST
Impossible Mission II		Atari ST/C64
King of Chicago		Atari ST,
Tiger Road		C64
Footballmanager II		Atari ST/Amiga/C64
Gunship		Atari ST/Amiga
Frightnight	69,—	Atari ST/Amiga
ST Soccer	69,—	Atari ST/Amiga
Leathernecks	69,—	Atari ST/Amiga
Ferrari Formula One	79,—	Amiga
Ultima V	69,—	C64
Rim Runner		Amiga
Strike Fleet		C64

C64-Neuheiten

Titel	Kass. / Disk.
Morpheus	29,—/39,—
R.I.S.K.	29,—/39,—
Platoon	29,—/39,—
Predator	29,—/39,—
To be on Top	29,—/39,—
Mini Putt	—/59,—
Train Escape	—/59,—
Wizard Warz	29,—/39,—
Victory Road	29,—/39,—
Nigel Mansells GP	29,—/39,—
Great Giana Sisters	29,—/39,—
Alternative world Games	29,—/39,—
Super Hang On	29,—/39,—
Salamander	29,—/39,—
Tour de Force	29,—/39,—
ATF	29,—/39,—
Demon Stalker	—/59,—
19 Part 1 Boot Camp	29,—/39,—
Charlie Chaplin	29,—/39,—
Rim Runner	29,—/39,—
Rolling Thunder	29,—/39,—
Gryzor	29,—/39,—
4Th & Inches	29,—/39,—

C64 Bestseller-Classics

Titel	Kass. / Disk.
Airborne Ranger	39,—/49,—
Combat School	29,—/39,—
Buggy Boy	29,—/39,—
Internat. Karate +	29,—/39,—
Out Run	29,—/39,—
Shoot'em up Const. Kit	39,—/49,—
Superstar Icehockey	29,—/39,—
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	—/49,—
Bards Tale II	—/59,—
Stealth Fighter	39,—/49,—
Gunship	35,—/45,—
Pirates	35,—/45,—
Subattle Simulator	—/39,—
Jinxter	—/59,—
Skate or Die	—/59,—
Bangkok Knights	29,—/39,—
Echelon	—/89,—
Apollo 18 Mission	—/59,—

C64

Titel	Kass. / Disk.
Test Drive	35,—/59,—
Thunder Chopper	—/59,—
Nebulus	25,—/35,—
Driller	39,—/49,—
Defender of the Crown	29,—/39,—
Gary Linnekers Soccer	25,—/35,—

Titel	Kass./Disk.
California Games	29,—/39,—
Jagd nach roter Okt.	39,—/49,—
Chamonix Challenge	29,—/39,—
Deja Vu	—/39,—
Flying Shark	25,—/35,—
Rampage	25,—/35,—
Hunters Moon	25,—/35,—
Rastan Saga	29,—/39,—
Bards Tale I	—/49,—
Legacy of the Ancients	—/49,—
PHM Pegasus	—/49,—
Last Ninja	25,—/35,—
Up Periscope	—/59,—
Destroyer	—/39,—
Games Set Match Comp.	29,—/39,—
Flying Shark	29,—/39,—
Garfield	29,—/39,—
Side Arms	29,—/39,—
Hewson Four Smash Hits	29,—/39,—
Cholo	10,—/15,—
Way of the Expl. Fist	10,—/—
Octapolis	29,—/39,—
Quedex	25,—/35,—
Western Games	29,—/39,—
Manic Mansion	—/39,—
Gauntlett II	29,—/39,—
Bravestar	29,—/39,—
Border Zone	—/69,—
Masters of the Universe (the Movie)	29,—/39,—
Traz	29,—/39,—

Strategie (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Kass./Disk.
Eternal Dagger	—/79,—
Realms of Darkness	—/59,—
Battlegroup	—/59,—
B-24	—/59,—
Halls of Montezuma	—/59,—
Shiloh	—/59,—
Bismarck	29,—/39,—
Tobruk	25,—/35,—
Guadalcanal	25,—/35,—
Power Struggle	25,—/35,—
Kolonialmacht	25,—/35,—

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Tomic Tile	59,—
Tetris	59,—
Water Ski Champ.	59,—
Gauntlet II	59,—
Tanglewood	69,—
Oids	59,—
Wizards Crown	69,—
Dungeon Master	69,—
Out Run	69,—
Bards Tale I	79,—
Defender of the Crown	69,—
Terrorpods	59,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Epyx on ST (4 Spiele)	59,—
Catch 23	59,—
ST Replay	199,—
Pro Sound Designer	149,—
Chamonix Challenge	59,—
Star Trek	49,—
Star Wars	59,—
Super Sprint	49,—
Blue War	59,—
Xenon	59,—
Mach 3	59,—
Flying Shark	59,—
Crazy Cars	59,—
ECO	59,—
Test Drive	69,—
Jinxter	69,—
Wizball	59,—
Roadwars (Melbourne House)	69,—
Universal Military Simulator	69,—
Carrier Command	69,—
Enduro Racer	59,—

Titel	Preis
Slapfight	59,—
Buggy Boy	59,—
Charlie Chaplin	59,—

IBM

Titel	Preis
Elite	79,—
3D Helicopter	49,—
Police Quest	69,—
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,—
Superstar Icehockey	69,—
Space Max	125,—
Gunship	89,—
Star Flight	79,—
Test Drive	69,—
Bards Tale	79,—
Jinxter	69,—
Defender of the Crown	69,—

Amiga

Titel	Preis
The Big Deal	59,—
Indoor Sports	59,—
Xenon	59,—
Crystal Hammer	39,—
Way of the Little Dragon	39,—
Crazy Cars	59,—
Moebius	69,—
Test Drive	69,—
Fire Power	69,—
Bards Tale I	79,—
Garrison	59,—
Terrorpods	59,—
Dark Castle	69,—
Backlash	49,—
Insanity Fight	69,—
Amegas	49,—
Tetris	59,—
Roadwars (Melbourne House)	69,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Western Games	59,—
Dick Special	69,—
Land of Legends	99,—
One on One Turbo	69,—
Galactic Invasion	69,—
GeeBee Air Rally	89,—
Shadowgate	72,—
King of Chicago	72,—
Grid Start	39,—
Ninja Mission	39,—

Brett- u. Rollenspiele
ohne Computer

Titel	Preis
Pattos Best	60,—
Platoon	45,—
Raid on St. Nazaire	60,—
Chirocco	70,—
Nightmare on Elm St.	60,—
Hedgerow Hell	70,—
Central America	65,—
ADD Robin Hood Adventures	35,—
ADD Forgotten Realms	30,—
ADD World of Greyhawk	30,—
ADD Dragonlance Adventures	35,—
ADD Wilderness Survival Guide	35,—
TV Wars	65,—
Legend of Heroes	30,—
Fire Power	60,—
Gammarauders Game	30,—
Top Secret	30,—
Adv. Squad Leader	95,—
Yanks	85,—

und viele andere mehr.

Bitte fordern Sie Liste mit frankiertem Rückumschlag an

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089/5022463

POKE-Ecke



Bard's Tale

Roland Traunmüller aus Thalheim/Wels hat einen »Archmage zum Abtippen« und »Items für jedermann« für alle Amigabesitzer: Mit dem ersten Listing muß man sich nicht mehr fürchten, daß man kurz nach Verlassen der Adventurers Guild von acht Barbaren abgeschlachtet wird. Das Programm erzeugt einen ausgewachsenen Archmage mit allen Schmankerln auf der Character-Disk.

Das zweite Listing ist für Profis gedacht, die auf der Suche nach (überlebens-)wichtigen Gegenständen sind. Ebenfalls in Amiga-Basic eintippen, speichern und starten. Im Equipment-Shop sind dann alle Items erhältlich, die man normalerweise nicht kaufen kann (Onyx Key, Master Key, Spectre Snare und vieles andere).

Aber Achtung: Es macht unglaublich mehr Spaß, sich die Sachen zu erkämpfen und seine Party reifen zu sehen, als sich sofort auf den Archmage aus der Softwaresdose und alle Items zu stürzen. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte sparsam mit den Listings umgehen.

Listing 1:

```
REM Archmage zum Abtippen
REM von Roland Traunmüller
FOR I = 1 TO 96
READ A
S = S + A
NEXT I
PRINT S : IF S <> 2403 THEN
BEEP : PRINT "DATA ERROR" :
END
PRINT "OK"
RESTORE
OPEN "BARDS TALE CHARAKTER DISK:TWP:DUNGEONMASTER:C" FOR OUTPUT AS 1
FOR I = 1 TO 96
READ A
PRINT # 1, CHR$ (A) ; : REM Semikolon wichtig!
NEXT I
CLOSE
DATA 000,000,000,001,000,009,000,018,000,018,000,018,000,018,000,018
DATA 000,018,000,018,000,018,000,018,000,018,255,264,001,064,001,064
DATA 001,074,001,074,128,018,128,012,128,010,128,009,000,000,000,000
DATA 000,000,000,000,000,095,086,184,000,000,009,196,000,016,000,016
DATA 000,007,000,007,000,007,000,007,000,000,000,000,000,000,000,000
DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,006,235,000,000
```

Listing 2:

```
REM Super Items
REM von Roland Traunmüller
KILL ""BARDS TALE CHARAKTER DISK:items"
OPEN "DF0:items" FOR OUTPUT AS !
PRINT # 1 , CHR$ (0) ;
FOR I = 1 TO 127
PRINT # 1 , CHR$ (255) ; : REM Semikolon wichtig
NEXT I
```

Man tippt beide Listings in Amiga-Basic ab und startet sie mit »Run« im Pull-Down-Menü (Abspeichern nicht vergessen). Sie verändern dann die Charakter-Disk, also unbedingt eine Sicherheitskopie verwenden.

Mega Apocalypse

Jochen Ihring aus Altdorf hat ein paar POKEs zum Ballerspiel Mega Apocalypse (C 64):

- POKE 22589 , 1 – Man sieht mehr Sterne auf dem Bildschirm
- POKE 21841 , 170 : POKE 21842 , 72 – Der Sound verändert sich; einfach mal zuhören ...
- POKE 32417 , 173 – Unendlich viele Leben Spieler 1
- POKE 32509 , 173 – Unendlich viele Leben Spieler 2

Gestartet wird mit SYS 22562.

Wizball

Noch'n Tip zu Wizball. Diesmal stammt er von Reiner Ovelgönne aus Essen.

Wenn man die erste Ebene geschafft und leider alle Leben verloren hat, drückt man die Taste 1, sobald das Titelbild erscheint. Wenn man dann weiterspielt, hat man die erste Ebene schon eingefärbt und muß nicht ganz von vorne beginnen. Das funktioniert auf den nächsten Ebenen mit den entsprechenden Leveln auch (also Taste 2 für Ebene 2, Taste 3 für Ebene 3 usw.).

Solomon's Key

Für alle Fans von Solomon's Key (C 64) hat Michael Schütt aus Duisburg ein paar POKEs herausgefunden.

Mit POKE 2213,164 gibt's unendlich viele Leben und mit POKE 4871 einen nie ablaufenden Bonus. Wem das Spiel zu langsam ist, sollte es mal POKE 5083,5 versuchen. Gestartet wird mit SYS 2063.

Impact

Hier sind die Paßwörter für Impact auf dem Amiga. Herausgefunden hat sie Ludger Anderka aus Oberhausen.

Level 11 - 20 : Gold
Level 21 - 30 : Fish
Level 31 - 40 : Wall
Level 41 - 50 : Plus
Level 51 - 60 : Head
Level 61 - 70 : Fork
Level 71 - 80 : Road

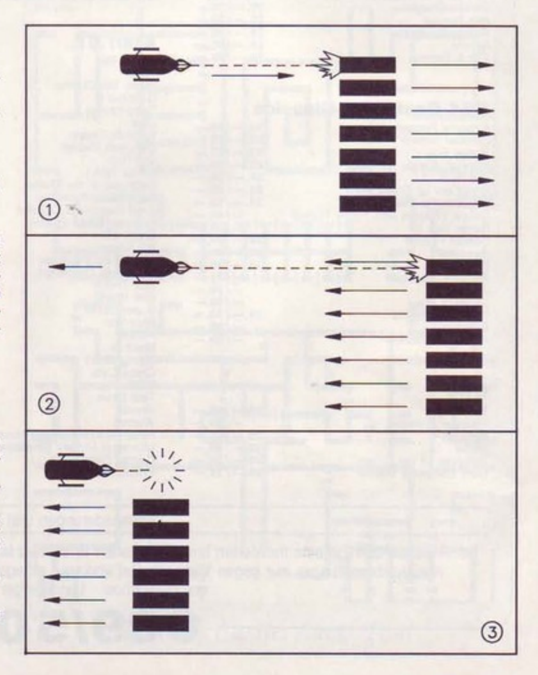
Star Wars (Atari ST)

Da hat der Hersteller Domark doch glatt vergessen in der Anleitung zu schreiben, wie man bei »Star Wars« die High-Scores auf Diskette speichert. Wenn Sie dann zwischen den Schwierigkeits-Stufen auswählen können, ist mitten zwischen den Todessternen das Wort »Quit« zu lesen. Wenn Sie dieses Wort anstelle eine Todessterns beschießen, kehrt das Programm zum Desktop zurück und speichert vorher die High-Score-Liste. (bs)

Die Antwort zu Delta

Stefan Lock hatte Probleme mit dem 17. Level von Delta. Christian Dorau aus Bonn kann weiterhelfen.

Man muß einen der sieben Steinblöcke abschießen und kann so durch die entstandene Lücke fliegen. Nötig sind auf jeden Fall die Extras 1 (für erhöhte Wendigkeit des Schiffs) und Nummer 4 (um mehrere Schüsse auf einmal abzufeuern). Außerdem braucht man eine bestimmte Taktik. Man folgt den Steinblöcken, die sich zuerst nach rechts bewegen. Dabei konzentriert man sich auf einen Steinblock. Beginnen die Blöcke sich auf das Schiff zuzubewegen, fliegt man nach links und schießt weiter auf den Block ein.





500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKEs durchkämmen oder besonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKE, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

(al)

Galaga

Thomas Seeger aus Albstadt geht gerne in die Spielhalle, um dort den High-Score an seinem Lieblings-Automaten »Galaga« nach oben zu schrauben. Dabei hat er etwas Interessantes herausgefunden:

Wenn sich die feindliche Armada aufgebaut hat, ballert man alle Gegner bis auf zwei blaue Schiffe ab. Es müssen – vom Spieler aus gesehen – das Schiff in der ersten Reihe ganz links und das darüber verschont bleiben. Dann verzieht man sich am besten in die rechte untere Ecke und ballert weiter, allerdings ohne die beiden zu treffen! Man läßt die beiden Schiffe so lange angreifen, bis ihnen die Munition ausgeht. Das kann schon ein Viertelstündchen dauern. Wenn Sie keinen Schuß mehr abgeben, darf man sie endlich vernichten.

Die Plackerei lohnt sich: Im weiteren Verlauf des Spiel wird von den Gegnern kein einziger Schuß mehr abgegeben. Auf die Art und Weise kann man alle 100 Level schaffen. Sinnigerweise sollte man den Trick im ersten Level versuchen, weil es da noch relativ einfach ist.

Rygar

Hans-Peter Gassner aus Niedernsill hat Tips zum Rygar-Automaten.

1. Runde: Vor dem Eintreten in die Höhle noch ein wenig warten, dann bekommt man meist eine Extrawaffe. Dabei muß man allerdings auf die Zeit achten.
2. Runde: Wenn man die fünf aufeinanderstehenden Drachen abschießt, bevor die oberen den Boden erreichen, bekommt man 10000 Extrapunkte.
4. Runde: In diesem Level bekommt man meistens das Extra-Leben. Immer nur die Steine abschießen, die aus dem Boden wachsen.
6. Runde: Wenn die Ameisen-Menschen von oben kommen, braucht man sich nur auf die halbe Bildschirmbreite zurückziehen. Die besten Waffen sind der Stern und die Krone.
7. Runde: Bei diesem Level hilft nur die Sonne. Mit etwas Glück bekommt man hier den Schutzschild.

Die Waffen:
Stern – Weitschuß
Krone – stärkerer Schuß
Leopard – Gegner verschwindet, wenn man auf ihn springt.
Kreuz – man ist für zirka 30 Sekunden unverwundbar.
Sonne – man kann gerade nach oben schießen.

Crystal Castles

Thomas Köppel aus München kennt sich mit dem Automaten »Crystal Castles« aus und hat zwei Tips dafür:

- Wenn man in Level 1 in die hintere verdeckte Ecke läuft und nach oben springt (Feuerknopf drükken), erhält man 140000 Punkte und kommt direkt in den sechsten Level.
- Die grünen Tierchen, die die Crystals aufsaugen, kann man während des Schluckens vernichten, indem man sie einfach über den Haufen läuft.

Beide Tips funktionieren auch bei der C64 und der ST-Version.



Ultima IV

Volker Markl aus Raubling ist schon Avatar. Er hängt aber noch in der Abyss. Wenn er im achten Level das »Word of Passage« (Veramocor) eingegeben hat, kommt folgende Frage: »What do you posess if all may rely upon your every word?«. Er meint, das Wort heiße »infinity«. Wenn er es eingegeben hat, passiert allerdings gar nichts. Er steht vor der Stadt Moonglow und nichts hat sich verändert. Ist Infinity das falsche Wort? Oder hat sich doch was geändert?

Hollywood Hijinx – Stationsfall

Holger Plank hat schon neun Schätze gefunden, hängt aber jetzt fest. Im Bomb Shelter ist ein Safe, an den er zwar herankommt, den er aber nicht öffnen kann. Dem Schild nach zu urteilen, müßte die Kombination links-rechts-links sein. Aber was für Zahlen muß man angeben?

Außerdem braucht er noch Tips zu »Stationsfall«. Er ist schon auf der Raumstation und hat Plato getroffen. Trotzdem hat er so gut wie noch nichts herausbekommen. Hat jemand Hinweise, wie man weiterkommt?

Phantasie

Manfred Lemke aus Nürnberg spielt gerne »Phantasie I«. Allerdings fehlen ihm zur Lösung noch ein paar wichtige Dinge. Hier seine Fragen:
– Wo findet man die Schriftrollen mit der Nummer 12, 17 und 18?
– Was hat es mit der Geheimformel »Reven Tonem« auf sich ?
– Wie kommt man in die Höhlen der schwarzen Ritter und wie kommt man zu den Priestern von Dosnevbia? Wer von Euch kann Manfred helfen?

The Bard's Tale leichtgemacht (3)



ELECTRONIC ARTS™

Exklusiv in Power Play findet Ihr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen.

Wackere Helden rasten nicht: Nachdem unsere tapfere Party in der letzten Power Play den Tempel des Mad God erforschte, kehrte sie nach Skara Brae zurück. Harkyn's Castle steht als nächstes auf der Tagesordnung. An dieser Stelle wollen wir mit der Wiedergabe der Tagebuchaufzeichnungen von Lord Garrick fortfahren:

Unsere Seelen werden von dem Gefühl des Sonnenlichts, das auf unsere Gesichter scheint, geheilt. Das Gerücht über unsere Mission verbreitete sich in Skara Brae so schnell wie ein Lauffeuer im trockenen Gras des Sommers. Viele wollen sich uns anschließen, doch unsere Party ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Freiheit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder, die sich sogar an den Geldbörsen getöteter Kameraden vergreifen würden, nehmen wir nicht auf. Mir wurde geraten, mindestens einen Rogue aufzunehmen – er wird nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu entdecken. Widerstrebend willige ich ein. Jemand wird ihn ständig im Auge behalten.

Unsere nächste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae liegt.

Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker.

Ein Jabberwock! Eine schreckliche Bestie – sicherlich die letzte ihrer Art. Wir umgehen ihre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran.

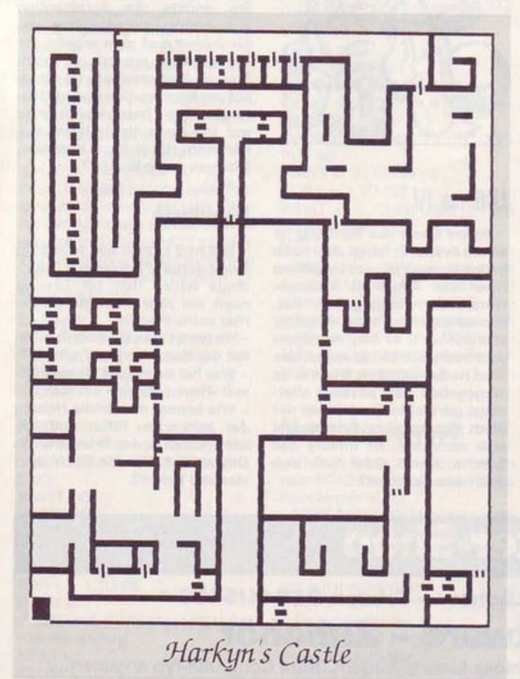
Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich, daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben. Wurde Skara Brae vielleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen existiert?

Wir fanden ein Schwert, das aus einer Kristall-Substanz besteht. Die Nase des Rogue zuckte gierig, als wir das Schwert entdeckten. Ich traue diesem Mann nicht. Das Schwert wird unserem Paladin Isli anvertraut. Sie wird es gut bewachen.

Wir bekämpften Golems und entdecken einen Thron, der ohne Zweifel der von Harkyn ist. Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will, und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er – ungeduldig wie Barden nun einmal sind – auf den Thron. Wir warteten entsetzt darauf, daß er in eine warzengesichtige, schleimige Kreatur verwandelt wurde. Doch statt dessen öffnete sich eine Geheimtür und enthüllte einen Gang.

Wir kämpften gegen sechs Männer, die in grüne Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen, da es den Anschein hat, als seien sie von besonderem Wert. Wir mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken. Viele Guards gingen an uns arglos vorbei, denn sie trugen dieselben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen.

Wir entdecken hier eine Illusion. Die Stufen am nördlichen Teil der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entledigt haben, gehen wir hinauf.



Harkyn's Castle

Harkyn's Castle, Level Two

Harkyn's Castle, zweiter Level

Wir trafen auf einen weiteren körperlosen Mund, der einen unfertigen Vers stammelte. Nachdem unser Magician das Wort schrie, das den Reim vervollständigte, erschien ein Ybarra-Schild, ein wahrlich mächtiger Schutz.

Ein alter Mann stellte uns dieses Rätsel: »Once man alive, now living death, it drinketh blood, and stealeth breath« – »Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und heimlich Atem«. Soriac wußte die Antwort und flüsterte mit blutlosem Gesicht »Vampire«. Wir durften passieren.

Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein Quadrat aus Silber finden. Ein merkwürdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen. Ein Portal im Nordwesten wird uns in die obersten Räume bringen.

Harkyn's Castle, dritter Level

Wir trafen auf einen alten Narren, der uns den Weg versperrte, bis wir ihm den Namen der Taverne in der Archer Street sagten. Die Antwort, »Skull Tavern«, schien einige Mitglieder unserer Party zu beunruhigen. Hier sind überall Teleporter-Fallen.

Erneut werden wir bis zu den Grenzen unserer Fähigkeiten gefordert und entkommen nicht unversehrt. Die Berserker! Sie greifen in einem endlos scheinenden Strom an; sie besiegen zu wollen, mutet an wie ein Versuch, die Flut mit einem bodenlosen Eimer aufzuhalten. Zu spät finden wir heraus, daß die grünen Roben, die wir kürzlich abstreiften, uns vor diesem Angriff bewahrt hätten. Zuletzt stolpern wir erschöpft über Hunderte von Leichen. Vier unserer Krieger liegen erschlagen unter Baron Harkyn's toten Legionen.

Als wir eine alte Statue erreichten, erhob sich das Auge, das wir einst mitgenommen hatten aus Soriacs Beutel und plötzlich erwachte die Statue zum Leben! Wir kämpften um unsere Leben und besiegten schließlich das Biest. Der Archmage sagte uns, daß dieser schreckliche Feind Tarjan war, der Mad God. Nachdem wir ihn besiegten, wurde unsere Party in Kylearan's Tower teleportiert. Die nächste Power Play wird von unseren Erlebnissen in diesem Turm berichten. (hl)

Harkyn's Castle, Level Three


STAR KILLER
VON: ROLF BOYKE HEINI LENHARDT BORIS SCHNEIDER
III. TEIL STARKILLER IST MIT EINEM ANTI-MATERIE-JOYSTICK AUF DEM WEG NACH SEGA
IV. DOCH DIE RANARAMER HABEN DAVON WIND BEKOMMEN...


(05!) ATTACKE!
GRÖHL!!
(♫♫ 2C, 6A♫) OH TANNENBAUM ♫♫
DIE RANARAMER ENTERN STARKILLERS RAUMSCHIFF...


AHA! EIN ANTI-MATERIE-JOYSTICK!
RA RA RANARAMER!
UFF!
STARKILLER HAT DIE LAGE VOLL IM GRIFF.

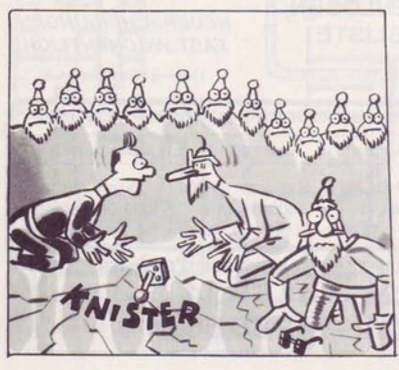

DAS VERSTÖSST GEGEN UNSERE EINFUHRBESTIMMUNGEN! IST HIERMIT BESCHLAGNAHMT!


NEIN!
DOCH!
VERSUCHS DOCH!
FIEP!


DU BÖSER BUBE KRIEGST DIESES JAHR KEINE GESCHENKE!
WATZ


(4C, 6F, 5C, 74, 1F) VORSICHT! NICHT AUF DIE FEUERKNÖPFE KOMMEN!
(05?) WIESO?
(23, 23, 23!) SONST GEHT DIE ANTIMATERIE HOCH!
KNUFF
ZACK
BOING
2C AUA!


KLICK!
KLICK!


KNISTER


PAFF


SIND WIR NOCH AM LEBEN, DR. BOBO?
AUGENBLICK, DAS MUSS ICH BERECHNEN.
FÜÜP?


+C
#
%
PIEP?
TÜT?


OHA! DIE ANTI-MATERIE HATTE DAS VERFALLSDATUM ÜBERSCHRITTEN.


DANN IST JA NICHTS PASSIERT!
BIS AUF EIN PAAR KLEINE NEBEN-WIRKUNGEN...


... AUF DIE RANA-RAMISCHE MOLEKULAR-STRUKTUR!


AUS AKTUELLEM ANLASS SCHALTEN WIR JETZT LIVE UM IN DIE
KONGO BAR
AUF DEM PLANETEN NEBULUS...

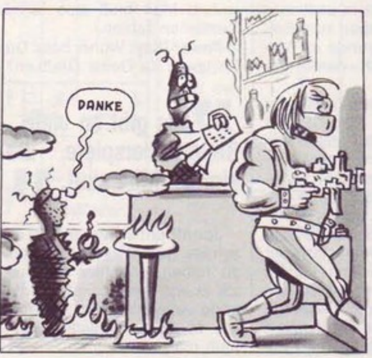

TRANTOR WILL EIN MALZBIER - SOFORT!
EINEN MOMENT
RE
BOCK


BLEIFREI


BRUTZEL


TRANTOR SAGTE SOFORT


ENTSCHULDIGUNG, HABEN SIE FEUER?


DANKE


TRANTOR HAT IMMER FEUER.


WAS HAT TRANTOR MIT STARKILLER ZU TUN? FÄLLT UNS AUCH IM NÄCHSTEN MONAT WIEDER SO EIN SPANNENDER SCHLUSS EIN? DIE ANTWORTEN KENNT NUR POWER PLAY 4!

STORY

Sensible

Das Programmier-Team Sensible Software hat gezeigt, daß man auf dem C64 Action-Spiele programmieren kann, die weit über das niedere Niveau üblicher Ballereien hinausgehen. Spätestens seit »Wizball« ist es jedem klar: Wenn Sensible ein neues Spiel herausbringt, ist es fast immer etwas Besonderes. Wir sprachen mit Jonathan Hare, dem Grafiker der Truppe.



Unser Interview-Partner Jonathan Hare ist links zu sehen, rechts erkennt man seinen Sensible-Kollegen Chris Yates. In der Mitte hat sich Matthew Tims vom Software-Haus Outlaw postiert, das das »Shoot 'em up Construction Kit« veröffentlicht hat. Ein echtes »Trio infernal«!

Power Play: Wie viele Programmierer seid Ihr bei Sensible Software?

Jonathan: Wir sind zu zweit. Chris Yates kümmert sich um die Programmierung der Spiele und ich zeichne die Grafik. Die Spielideen und Spielprinzip entwickeln wir immer gemeinsam.

Power Play: Und seit wann arbeitet Ihr zusammen?

Jonathan: Sensible Software gibt es schon einige Zeit. Ich habe Chris im Mai '85 kennengelernt. Er hatte gerade einen Job bei einer kleinen Software-Firma in England bekommen und programmierte an einem neuen Spiel. Er fragte mich, ob ich für ihn die Grafik zeichnen würde und ich habe sofort angenommen. Die Firma zeigte sich beeindruckt und wir wurden beide eingestellt.

Da wir dort leider wenig verdienten, beschlossen wir nach einiger Zeit, uns als freie Programmierer selbständig zu machen. Unser Erstlingswerk war »Parallax«. Wir programmierten ein Demo und gingen damit zu Ocean. Es gefiel ihnen gut und wir wurden vom Fleck weg engagiert. Das war für uns ein toller Start.

Nach Parallax haben wir schnell das Billigspiel »Galaxybirds« für Firebird gemacht. Wir haben nur fünf Tage dafür gebraucht, aber es war ein Erfolg und hat sich sehr gut verkauft. Nach diesem kleinen Exkurs ging es weiter mit »Wizball«, und jetzt haben wir das »Shoot'em up Construcion Kit« (»SEUCK«) veröffentlicht.

Power Play: Du machst alle Grafiken für Eure Spiele. Womit zeichnest du eigentlich?

Jonathan: Das ist ganz einfach: Mit den Ultilities von SEUCK. Chris hat sie für mich geschrieben; ich habe lange damit gearbeitet und sie sind wirklich gut. Ich schlug Chris damals vor, sie mit ein paar anderen Tools zu veröffentlichen. Zuerst wollten wir eigentlich eine »Sprite-Maschine« daraus machen, aber dann haben wir alle unsere Tools zusammengepackt. Daraus wurde dann SEUCK. Chris hat die Tools noch anwenderfreundlicher gemacht. Wir haben zum Beispiel die Bonusrunde in Wizball mit SEUCK damit geschrieben.

Power Play: Gebt Ihr mit der Veröffentlichung von SEUCK nicht zuviele Geheimnisse von Sensible Software preis?

Jonathan: Vielleicht verraten wir das Geheimis von dieser Art von Spiel. Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind. Wenn man aber sein eigenes Spiel mit SEUCK machen kann, macht es einfach viel mehr Spaß. Jeder hat gute Ideen, aber oft scheitert es an der Programmierung. Mit SEUCK muß man nicht groß programmieren können. Wenn das Spiel gut genug ist, daß es ein Softwarehaus nimmt, kann es jeder veröffentlichen, solange er uns im Programm erwähnt. Man muß also keine Tantiemen zahlen.

Power Play: Woher holst Du Dir Ideen für Deine Grafiken?

> **»Es gibt so viele Billig-Ballerspiele, die einfach Mist sind.«**

Jonathan: Im Moment ist es schwer, gute Ideen für Sprites zu haben. Meistens zeichne ich zuerst ein einziges Sprite ohne Animation und schaue, wie es im Spiel wirkt. Dann muß man sich genau überlegen, was man für Grundfarben nimmt. Das ist wahnsinnig wichtig. Meistens nehme ich Weiß und Schwarz beziehungsweise Grau, wenn ich einen schwarzen Hintergrund habe. Dann überlege ich mir, wie ich es animieren kann. Ich kopiere das Sprite und ändere nur Kleinigkeiten, bis die Bewegungen und die Animations-Sequenzen stimmen. Der Wizball war ein hartes Stück Arbeit, denn er besteht aus sehr vielen Sprites. In Wizball gibt es insgesamt 128 verschiedene Sprites.

Eine andere gute Technik ist es, Sprites einen Schatten zu geben. Das geht ganz einfach: Wenn du ein Sprite gezeichnet hast, kopierst du es einfach zwei Pixel versetzt und machst es ganz schwarz. Dann kopierst du das eigentliche Sprite

Software-Spezialisten

drüber, und schon hast du den schönsten 3D-Schatteneffekt.

Power Play: Welche Grafiken von Kollegen magst Du gerne?

Jonathan: Ich schätze Stavros Fasoulas Grafiken. Er hat zu der Zeit bei uns gewohnt, als er »Delta« programmierte. Er macht wirkliche Spitzenspiele, und es war eine Freude, ihm bei der Arbeit zuzusehen. Auch »Renegade« auf dem Schneider CPC war sehr gut. Bob Stevenson macht sehr gute Multicolor-Grafiken auf dem C64. Das sind so meine Lieblinge.

Power Play: Habt Ihr vor, auch mal was für den Amiga oder Atari ST zu schreiben?

Jonathan: Es ist eine schöne Idee, aber je besser wir den C64 kennenlernen, desto schneller können wir auch bessere Spiel programmieren. Wir arbeiten schon lange an diesem Computer und kennen ihn inzwischen äußerst gut.

Außerdem gibt es zirka 7 Millionen C64-Besitzer auf der Welt. Der Amiga und der ST werden wohl noch eine Weile brauchen, bis sie diese Verbreitung erreicht haben. Wir würden also viel riskieren, wenn wir uns auf 16-Biter spezialisieren würden. Außerdem würde ich lange brauchen, um gute Grafiken auf dem ST zu zeichnen. Je mehr die Maschine kann, desto länger braucht man, um sich einzuarbeiten.

Allerdings werden unsere Spiele auf andere Computer umgesetzt. Wizball für den ST ist da ein gutes Beispiel. Wir überlegen uns, ob wir SEUCK für ST und Amiga umsetzen.

Power Play: Habt Ihr schon Pläne für die Zukunft?

Jonathan: Wir schreiben wieder ein Billigspiel für Firebird; es ist allerdings noch nicht fertig. Es ist eine Umsetzung eines alten Automaten, den es vor langer Zeit in den Spielhallen gab, mehr darf ich nicht verraten.

Power Play: Du denkst Dir auch Spielideen aus. Was für Spiele magst Du besonders und woher holst du die Ideen?

Jonathan: Generell mag ich Spiele, bei denen man sich »frei« bewegen kann und nicht in ein Schema gepreßt wird.

„Wir wollen die Leute nicht an der Nase herumführen."

Außerdem ist es wichtig, daß die Kontrollen für den Spieler einfach zu verstehen und zu benutzen sind. Wir versuchen, die Kontrollen so einfach wie möglich zu machen.

Wir wollen die Leute nicht an der Nase rumführen und versuchen, gute Spiele rauszubringen. Es ist ja noch o.k., wenn ein Billigspiel nicht ganz so aufwendig gemacht ist, aber bei einem teueren Spiel ist das nicht gut.

Zurück zu Deiner Frage: »Master of the Lamps« mag ich sehr gerne. Auch »Dropzone« war ein exzellentes Spiel. Ich habe da zwar keinen tollen High-Score, aber es spielt sich fantastisch. Bei den Sportspielen gefallen mir »Leader Board« und »World Games« sehr gut. Auch »Elite« habe ich sehr lange gespielt. Aber einer meiner allergrößten Favoriten ist immer noch »Arkanoid« auf dem Atari ST, vor allem wegen der exzellenten Grafiken.

Power Play: Wir wünschen Dir und Deinen Sprites alles Gute für die Zukunft. (al)



Da ging die (Power-)Post ab

An Mangel über Zuschriften zum Start von Power Play können wir uns wahrlich nicht beklagen. Nachfolgend findet Ihr eine Auswahl von Briefen, die sich mit der ersten Ausgabe beschäftigen. Laßt Feder, Drucker und Schreibmaschine auch weiterhin nicht anrosten, denn Eure Meinung ist für uns sehr wichtig.

Unsere Leserbriefe-Adresse lautet:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München (hl)

Sonderhefte

Vielen Dank für diese super Zeitschrift! Sie ist informativ, witzig, die Spiele werden objektiv bewertet und sie ist gut aufgemacht. Leider hat sie auch einige Nachteile, wie zum Beispiel den hohen Preis, den ich wegen der vielen Werbung nicht gerechtfertigt finde. Außerdem sollte man das Bewertungssystem ändern und bis zu 100 Punkte verteilen.

Spitze finde ich, daß Power Play monatlich erscheint, aber ich würde gerne wissen, ob es dann noch Spiele-Sonderhefte gibt (man will ja nicht, daß sich die Spieletester überarbeiten...).

Sehr gut finde ich die Spielautomaten-Tests, weniger gut die Videospiel-Tests, da ich kein Videospiel besitze und mir auch keines kaufen werde. Bei den Computerspielen habt ihr meiner Meinung nach zu viele Action-Spiele und zuwenig Adventures getestet, aber das hängt wahrscheinlich vom Angebot ab.

PS: Räumt doch mal in der Redaktion auf. Auf den Fotos sieht es aus, als hätte bei euch 14 Tage die RAF gehaust!
ALEXANDER SCMUCK, 8051 Marzling

Danke für die Streicheleinheiten. Zum Bewertungssystem haben wir eine Reihe von Zuschriften erhalten, in denen das 100er-System von Happy-Computer gewünscht wird. Wir haben das aktuelle 10er-System aus zwei Gründen gewählt.

Bei den vielen Wertungen, die in einer Power Play-Ausgabe sind, ist das sehr genaue 100er-System nicht vernünftig realisierbar. Durch die sehr hohe Genauigkeit der Wertungen müssen wir viel mehr vergleichen, was beim weniger umfangreichen Happy-Spieleteil noch machbar ist. Bei Power Play müßten wir aber tagelang nur an den Wertungen herumfeilen. Zweiter Grund: Power Play und Happy-Computer sollen bei den Spiele-Tests ihre Eigenständigkeit haben. Die Teams, die die Wertungen bestimmen, sind bei Power Play und Happy nicht immer identisch.

Spiele-Sonderhefte wird es wegen Power Play vorerst nicht mehr geben. Bei uns sieht es zwar ein wenig chaotisch aus (ihr solltet mal die Ecken sehen, die nicht auf den Fotos auftauchen), doch unser junges unkonventionelles Team schätzt nun einmal eine legere Atmosphäre. (hl)

Nur für die Jungen?

Ich bedauere, daß Sie mit Power Play die Spiele-Sonderhefte ersetzen wollen. Das Konzept der neuen Zeitschrift scheint mir doch ein anderes zu sein. Sie wenden sich jetzt ausschließlich an 14jährige und verzichten auf die Käuferschicht der Erwachsenen, denke ich. Diese ganzen Action-Spiele (nach denen sie angeblich immerfort süchtig sind) gefallen nun einmal hauptsächlich jugendlichen Computerfreunden, wogegen ja nichts einzuwenden ist. In den Spiele-Sonderheften wurden jedoch immer auch Denk- und Strategie-Spiele berücksichtigt, was ich in Power Play vermisse.
DIETER TAUBE, Rinteln 1

Es liegt uns fern, Denkspiele in Power Play unterzubuttern. Wir können aber auch nicht mehr Programme aus diesem Genre vorstellen als erscheinen, und zur Zeit gibt es Monat für Monat deutlich mehr neue Titel aus der Action-Ecke. (hl)

18 müßte man sein

Eigentlich finde ich mich ja nicht dazu berufen, Leserbriefe zu schreiben, aber da ich gerade die erste Ausgabe von Power Play hinter mir habe, blieb mir gar nichts anderes übrig.

In seiner Art ist das Heft an und für sich perfekt und gefällt mir weitaus besser als so manch andere »Computer-Software-Fachzeitschrift«. Schon der Spiele-Sonderteil von Happy-Computer war ein Hammer, aber Power Play ist nicht nur eine quantitativ aufgemotzte Kopie davon, sondern eine eigenständige mit vielen neuen Ideen. Der Comic ist spitze und auch der Automatenecke gebührt viel Lob. Leider komm' ich selten in die Spielhalle (18 müßte man sein), weil mich meistens der Typ am Eingang gar nicht reinläßt.
TOBIAS HASSIS, Albstadt 3

Dämliche Ballerspiele

Vernichten, eliminieren, abschießen und ähnliches muß man bei Besprechungen von den meist dämlichen Baller- und Action-Spielen wohl in Kauf nehmen. Aber vielleicht solltet ihr die Inhalte solcher Spiele doch etwas kritischer beurteilen. Aber sonst: Prima die vielen Besprechungen in Power Play, schön ausführlich und übersichtlich, sehr gut die Abbildungen dazu. Hervorragend auch die Power-Tips und der Comic Starkiller. Geht der Comic wirklich weiter? Vielleicht mal in Farbe? Das wäre, um es mit eurer Bewertung zu sagen, super!
HANS JOHANSON, Berlin

Martialische Hintergrund-Storys und wüste Ballereien beeinflussen bei uns die Wertungen nicht. Wir glauben, daß jeder Leser selber entscheiden sollte, ob er sich an einem Spiel mit wüsten Ballereien stört oder nicht. In unseren Tests kommt ja rüber, ob es sich um ein friedliches oder schußlastiges Spiel handelt.

Schöne Grüße von Starkiller, der sich für das Lob bedankt. Wir wollen ihn vorerst in Schwarzweiß lassen, was ein wichtiges Stilelement darstellt – sagt zumindest Zeichner Rolf Boyke, und der muß es schließlich wissen. (hl)

Nicht neutral?

Daß Martin Videospiel-Spezialist ist, merkt man daran, daß er alle Videospiele testet. Ich finde aber, er bewertet die Videospiele etwas zu hoch. Zum Beispiel beim Test von »Wrecking Crew«, das im Endeffekt nur 3,5 Punkte erhielt, fand er den Kommentar »Nettes Kletterspiel« angebracht. Zum Vergleich: Das C64-Spiel »Track & Field«, das 4 Punkte erhielt, wurde von ihm mit dem Kommentar »Verspäteter Joystick-Killer« abgewertet. Hat Martin eine Abneigung gegen Computerspiele?

Obwohl ich einen C64 besitze, lese ich die Tests von Videospielen auch. Man will ja schließlich wissen, was sich auf anderen Sektoren tut. Ich glaube aber, daß die Computerspiele im Vordergrund bleiben sollten, denn es haben noch zu wenige Leute eine Konsole, um einen umfangreicheren Teil in Power Play einzuführen.

Das neue Power Play und eure kritischen – manchmal auch recht witzigen – Tests finde ich echt super! Weiter so!
JOHANNES SAUTNER, A-Langenzersdorf

Martin hat bestimmt nichts gegen Computerspiele (er hat auch diverse Computer in seiner Sammlung). Unsere Wertungen entstehen in einer großen Konferenz, während der Text von einem einzelnen Redakteur geschrieben wird. Die Wertungen spiegeln also die Meinung der gesamten Redaktion wieder, während der Text natürlich subjektiv gefärbt ist. Fürs Lob unseren wärmsten Dank. (hl)

Wie geht's weiter?

Der Starkiller-Comic ist absolut super, vielen Dank dafür. Ich finde, die absolute Krönung wäre es, den Leser entscheiden zu lassen, wie es weitergehen soll. Ein Beispiel wäre:

Starkiller ist nach einem langen Arbeitstag und drei zerstörten Galaxien wieder zu Hause und langweilt sich. Was soll er tun?

a – Soll er zum nächsten McBobo rüberdüsen und sich einen Heiniburger reinziehen?

b – Soll er mit der MS-DOS-Diskette seines PCs Frisbee spielen?

c – Soll er mit seinem Taschenrechner pokern und dabei zwei Monatsgehälter verlieren?

So oder so ähnlich könnte das aussehen. Ich weiß nicht, ob das technisch hinhauen würde mit Einsende- und Redaktionsschluß.
JAN-HINRIK SCMIDT, Bornheim-Uedorf

Ich finde die Idee sehr putzig, aber sie scheitert an dem von dir schon angesprochenen Redaktionsschluß. Wenn Power Play A an den Kiosk kommt, muß der Starkiller für Power Play B bereits abgegeben werden.

Außerdem braucht unser Zeichner Rolf Boyke ja auch ein Weilchen, um Skizzen und Reinzeichnungen anzufertigen. Wer aber Ideen zu Starkiller hat, soll sie bitte an uns schicken. (hl)

Die Arche des Captain Blood

Fünf Clones geistern von Captain Blood in der Galaxis herum. Nur mit Hilfe von exotischen Aliens kann er sie finden und vernichten.

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ ERE/Infogrames

Grafik	8.5
Sound	7
Power-Wertung	7

Bob Morlok, ein erfolgloser Programmierer, sucht nach einer genialen Idee für ein Computerspiel. Als er während einer Denkpause in den Straßen von Paris herumbummelt, trifft er den Biologen Rostand. Sie setzen sich in eine Bar und plaudern; irgendwann kommt das Gespräch auch auf Computerspiele. Der Biologe eröffnet Morlok ein Geheimnis, das er in jahrelangen Studien herausgefunden hat: Nach seiner Theorie sind alle Sprites, die sich in Computerspielen tummeln, real existierende Figuren, die die Erde erobern wollen.

Schockiert von dieser Theorie, setzt sich Bob Morlok an seinen Computer und entwickelt ein neues Programm, das ihm noch schwer zu schaffen machen wird. Das Programm besteht aus dem Raumschiff, einem biologischen Bordcomputer und dem Piloten Captain Blood. Er ist die exakte Kopie der Persönlichkeit des Programmierers und soll den Kampf gegen die Aliens führen. Nach einigen Monaten, vielen durchwachten Nächten und endlosem Debugging ist es soweit. Er startet das Programm, es knistert und - Morlok hört auf zu existieren.

Morlok/Blood erwacht an Bord des Schiffs. Langsam dämmert es ihm: Er ist Bob Morlok und wurde in sein eigenes Programm versetzt. Noch bevor er sich mit diesem Gedanken anfreunden kann, heult der Bordcomputer auf. Aliens greifen an! Nach einem kurzen, aber heftigen Kampf entschließt sich Blood, durch den Hyperraum zu entkommen. Und hier unterläuft ihm der zweite Fehler: Als er in den Hyperraum eintritt, spaltet er sich in viele identische Clones auf. Er wird sterben, wenn er nicht seine Doppelgänger findet und sie absorbiert. Also zieht er mit seiner Arche los, um die Burschen schleunigst einzusammeln.

800 Jahre später: Blood hat fast alle Clones erwischt, nur noch fünf tummeln sich in einer entfernten Galaxis. Und hier übernimmt der Spieler die Rolle des Captain Blood.

Man befindet sich zu Beginn an Bord der Arche und sitzt vor einem futuristischen Instrumentenbrett, mit dem man verschiedene Aktionen ausführen kann. Durch ein Sichtfenster erkennt man einen Planeten, der sich langsam dreht. Und wie soll es anders sein: der Spieler muß auf dem Planeten landen. Erwähnenswert ist übrigens die Funktion, mit der man einen Planeten zerstören kann. Hier zerbirst der Himmelskörper in einer 30-Sekunden-Farborgie, die Stanley Kubriks »2001« alle Ehre macht.

Zum Landen benutzt man eine Oorxx-Drone, die von der Arche aus ferngesteuert wird. Sie fliegt in einer rasenden Geschwindigkeit über die Planetenoberfläche, die als Fraktal-Landschaft dargestellt ist. Man muß aufpassen, daß man nicht zu hoch fliegt, sonst beginnen die Verteidigungsanlagen des Planeten die Drone zu bestrahlen. Das ist gefährlich, denn zuviel Stahlung zerstört die Oorxx. Glücklicherweise kann man die Strahlung wieder abbauen, wenn man einige Zeit hinter einem Berg in Deckung geht. Wenn man zu tief fliegt, kann man schnell mit einem Berg kollidieren, was zu einem wütenden Aufschrei der Drone führt.

Sinn des Planetenbesuchs ist es, einen Tunnel zu finden, in den man dann à la »Star Wars« einfliegt. Nach einer Weile landet man automatisch im Tunnel und trifft ein Wesen. Der erste Außerirdische, dem man begegnet, ist ein netter kleiner Izwal. Er versteht aber leider nur die Landessprache. Um mit ihm zu reden, benutzt man das »Upcom«. Das Upcom ist ein Kommunikations-Computer, der nur Symbole



Was, Sie haben auf der Schule nicht Izwalenisch gelernt? Macht nichts, der Upcom hilft weiter (ST)



Wo man auch hinsieht, ist das Spiel edel aufgemacht. Das beginnt mit der Musik von Jean-Michel Jarre, die astrein digitalisiert ist und wie frisch aus dem CD-Spieler klingt. Und dann erst die Grafik! Allein die Planeten-Vernichtung ist so toll farbenfroh, daß man am liebsten alle Welten in die Luft sprengen möchte. Aber nach dem dreißigsten Mal hat man die Grafik-Spielerein satt und würde gerne schneller weiterkommen. Genauso geht es einem mit dem Flug über den Planeten: Die ersten paar Male ist so ein Fraktal-Trip faszinierend, aber auf die Dauer wird's langatmig.

Witzig sind die Konversationen mit den Außerirdischen. Das Upcon ist intelligent programmiert und läßt auch komplexere Themen zu. Die 120 Icons sorgen für genügend Gesprächsstoff mit den Aliens.



Schön schnell düst man über die Fraktal-Landschaft (ST)

versteht. Man klickt einfach auf die entsprechenden Icons, um mit jemanden zu reden. Ein Beispiel: »Du mir sagen wo Starkiller?« Mit Sicherheit wird der Izwal antworten, daß Starkiller sich bei den Ranaramern befindet. Mit dem Upcom lassen sich erstaunlich komplexe Sätze ausdrücken.

Man kann eine Menge von den Izwals erfahren. Sie geben bei guter Behandlung bereitwillig Auskunft über verseuchte Sterne, die pockigen und die algigen Croolis, oder über die galaktischen Frauen. Das Wichtigste sind aber die Koordinaten von neuen Planeten, die man ihnen mit etwas Überredungskunst entlocken kann. Wenn man sich wieder auf der Arche befindet, wählt man die galaktische Karte an, klickt mit dem schaurigen Arm des Capitain Blood auf den entsprechenden Stern und aktiviert den Hyperraum.

Wenn man nach dem farbenfrohen Flug angekommen ist, landet man wieder auf dem Planeten und trifft einen anderen Izwal, der einem dann neue Auskünfte und Tips gibt. Aber es gibt in der Galaxie auch andere Wesen. Da wären die verführerischen Ondoyante, die kriegerischen Croolis, die bösen Yukas und noch viele weitere Wesen. Mit ihnen muß Blood in Verbindung treten, um zu seinen fünf letzten Clones zu kommen: Wer gerne mit Begleitung fliegt, kann seine Gesprächspartner auch an Bord beamen und in Tiefschlaf versetzen.

Wir haben uns auf die französische Ausgabe der Arche beamen lassen. Eine deutsche Version wird bald zu kaufen sein, so daß man sich nicht mit Wörterbüchern durchschlagen muß. Außerdem soll es schon bald eine Art »Szenario Disk« für den Atari ST geben. Auf der Amiga-Version wird diese Szenario-Diskette schon im Spiel integriert sein. Wir werden darüber berichten, wenn sich neue Überraschungen oder Clones ergeben. (al)



Dieses Spiel könte man auch als Demo verkaufen - Arbeitstitel: viele tolle Dinge, die man mit einem ST anstellen kann, wenn man ihn ausreizt. Von den grafischen Effekten gefällt mir der Flug am besten: Schnelle, fließende Fraktal-Grafik zum auf der Zunge zergehen lassen.

Auf Dauer ist Captain Blood leider nicht allzu abwechslungsreich. Hätten die Programmierer noch an ein paar rassige Raumschlachten, Extrawaffen oder eine Prise Wirtschafts-Simulation wie bei »Elite« gedacht, hätte Captain Blood das Zeug zum Klassiker. So habe ich doch meine Bedenken, was die langfristige Motivation angeht.

Wer auf Super-Effekte steht und ein paar weltraumbewegende Probleme lösen will, sollte sich Captain Blood zulegen. Was hier an Grafik und Sound alles geboten wird, ist beste Werbung für den Atari ST.

Not a Penny more, not a Penny less

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Domark

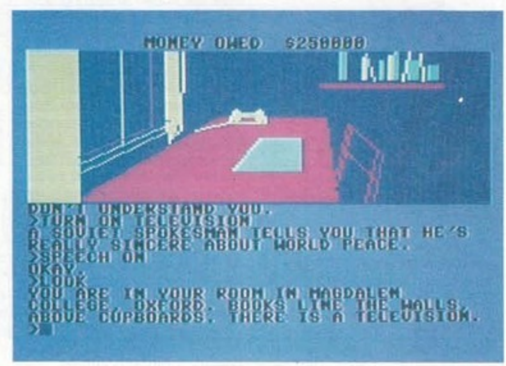
Grafik	1.5
Sound	3
Power-Wertung	2

Drei englische Gentlemen und ein in England lebender Amerikaner sind bei einem Börsen-Schwindel von einem gerissenen Gauner um 1 Million Pfund betrogen worden. Da das die gesamten Ersparnisse der vier waren, schließen sie sich zusammen, um gemeinsam mit ähnlich gerissenen Gaunereien die Million zurückzustehlen; plus Spesen versteht sich.

Die ebenso amüsante wie spannende Geschichte um den Millionenschwindel machte den Autoren Jeffrey Archer, von Beruf eigentlich Politiker, über Nacht zum Bestseller-Star. Nun ist das Buch von einer englischen Software-Firma in ein Grafik-Adventure für diverse populäre Computer umgesetzt worden.

Die getestete C64-Version besteht aus zwei Teilen. Um den zweiten Teil spielen zu können, muß man einen Spielstand aus dem ersten Teil laden. Jeder Teil steht komplett im Speicher, es muß nicht mehr nachgeladen werden.

Anders als bei normalen Adventures gibt es hier keine klare Vorgabe, was genau zu tun ist. Man muß sich an die Handlung des Buches erinnern und versuchen, die dort beschriebenen Schritte zu wiederholen. Deswegen liegt praktischerweise dem Adventure gleich das Buch (in der englischen Ausgabe) bei. Wer sich also nicht zutraut, einen englischen Roman komplett durchzulesen, sollte die Finger von »Not a Penny more, not a Penny less« lassen. (bs)



Mit der Grafik ist wahrlich kein Penny zu holen (C 64)

Boris: »Kein Wort mehr, kein Wort weniger«

Der Parser von diesem Adventure ist sehr kleinlich: Schon ein Füllwort oder eine Auslassung bringen ihn aus dem Konzept. Weshalb man anstelle eines besseren Parsers eine krächzende und unnütze Sprachausgabe eingebaut hat, wissen nur die Programmierer. Die Bilder sehen durchweg scheußlich aus und hätten auch weggelassen werden können. Die beschreibenden Texte sind zu knapp, als daß Atmosphäre aufkommen könnte, die Puzzles sind langweilig. Insofern ist dieses Spiel ein sehr zweifelhaftes Vergnügen. Ich bevorzuge in jedem Fall das Buch, denn das ist bedienungsfreundlich und spannend.

Deflektor

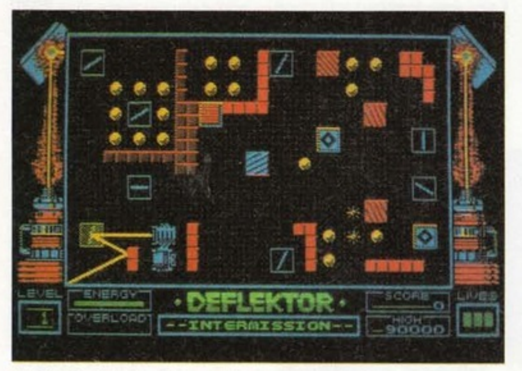
C 64, Schneider CPC (Atari ST, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Ein Laserstrahl durchschneidet den Raum, trifft auf eine Reihe von Spiegeln und läßt Luftballons zerplatzen. Doch wo ist der Ausgang?

Man nehme einen Laser, eine Handvoll Spiegel, eine Kiste Luftballons, ein paar Glasfaser-Lichtleiter, mehrere Polarisatoren und einige bei Hitze explodierende Minen. Schon kann man sich ein paar ordentliche Licht-Labyrinthe bauen. Was, das ist Ihnen zuviel Aufwand? Dann müssen Sie mit »Deflektor« vorliebnehmen, einem kniffligen Computer-Puzzle-Spiel für einen Spieler.

Ihre Aufgabe: Einen Laser-Strahl von einem Laser-Sender zu einem Laser-Empfänger zu lenken. Dummerweise ist da auf jedem der 60 Level ein Hindernis im Weg, das nicht umgangen werden kann. Zum Glück verschwindet dieses Hindernis, wenn Sie alle grauen Luftballons per Laser-Beschuß platzen lassen.

Da der Laser selber nicht bewegt werden kann, müssen Sie den Strahl über Spiegel durch den Raum lenken. Mit einem Cursor, der mit dem Joystick bewegt wird, können Sie die Spiegel um ihre Achse drehen.



Weniger Farben aber höhere Auflösung beim Schneider (CPC)



Um die Ecke gestrahlt: Ein Laser hat's nicht leicht (C 64)

Das Ziel muß unter Zeitdruck erreicht werden, denn nach einigen Minuten geht Ihnen die Energie für den Laser aus und dann ist eines der drei Leben futsch.

Gefährlich wird's, wenn Sie den Strahl aus Versehen in sich selbst reflektieren. Dann gibt es nämlich eine Überladung im Laser, die nach wenigen Sekunden in einer handfesten Explosion gipfelt. Ähnlich geht es zu, wenn der Laser zu lange auf eine der hitzeempfindlichen Minen geleitet wird.

Damit die Puzzles auf den einzelnen Leveln auch schön komplex bleiben, gibt es noch Polarisatoren, die den Strahl nur unter bestimmten Winkeln durchlassen, Lichtleiter, die den Strahl unsichtbar unter der Spielfläche an eine andere Stelle lenken und Prismen, die den Strahl zufällig in verschiedene Richtungen brechen.

Nachdem Sie eine Reihe von Levels gelöst haben, kommen noch die »Gremlins« hinzu, kleine Monster, die andauernd Ihre Spiegel verstellen. Doch diese können mit Hilfe des Cursors wieder fortgejagt werden.

Bei der CPC-Version haben sich die Programmierer einen Gag einfallen lassen: Während das Programm von Kassette geladen wird, flimmert die Anleitung über den Monitor! Zwei der am meisten gefürchteten Tätigkeiten im Umgang mit einem Computer (Lesen der Anleitung und Laden des Spiels von Kassette) werden hier elegant miteinander verknubbelt. Eine hübsche Idee; zur Nachahmung empfohlen.

(bs)



Deflektor hätte ein Logik-Geschicklichkeits-Puzzle von »Boulder Dash«-Qualität werden können, doch leider wurde diese Klasse knapp verfehlt. Die Spielidee stimmt jedenfalls, die Grafik ist beim Commodore in Ordnung, beim Schneider CPC, dank der hohen Auflösung, spitze. Auch die Musik hat mich bei beiden Versionen begeistert. Allerdings war ich mit einigen Details nicht zufrieden. Manche Levels sind wirklich nur mit Glück zu schaffen, weil mehrere Prismen in Schlüssel-Positionen stehen. Auch fängt das Spiel relativ schwer an und steigert sich dann nur recht langsam. Da ist es besonders schade, daß man die einzelnen Bilder nicht anwählen kann und sich immer durch die ersten Levels durchspielen muß, obwohl es in der C 64-Version einen entsprechenden Cheat-Modus zu geben scheint. Welcher Leser findet ihn?





Die einfachsten Spielideen sind wirklich oft die besten: Bei Deflektor ist man zwar nur damit beschäftigt, einen Lichtstrahl in die richtigen Ecken zu bugsieren, doch dabei kommt man ganz schön ins Schwitzen. Die Grafik hat auf dem CPC eine höhere Auflösung und dadurch einen schönen Science-fiction-Look, doch auch auf dem C 64 hat man sich viel Mühe gegeben. Ich freu' mich jetzt schon auf die ST-Umsetzung, die am besten werden könnte.

Daß man sich immer wieder durch die ersten Levels spielen muß, hat meine Begeisterung sehr gebremst. Denkspiel-Freunde werden diesen Schnitzer verzeihen können. Deflektor lädt man immer wieder gerne, um eine spannende Runde zu spielen.

Grafik	6.5
Sound	6.5
Power-Wertung	7

Die Wertungen für die C 64-Version

Grafik	7.5
Sound	7
Power-Wertung	7.5

Die CPC-Umsetzung schneidet noch etwas besser ab

2400 A.D.

Apple II (C 64)
ca. 79 Mark (Diskette) ★ Origin

Grafik	4	■■■■
Sound	2	■■
Power-Wertung	7.5	■■■■■■■▌

Seitdem die Tzorgs ihre Roboter zurückließen, herrscht nackter Terror in der Stadt. Schöne neue Welt...

Demnächst, im Jahre 2213 A.D.: Die Tzorgs kommen in Frieden. Sie sind humanoid, zivilisiert und friedlich - so scheint es zumindest. Sie bringen Roboter auf die strategisch wichtige Kolonie XK-120; Parks und Universitäten entstehen, neuartige Transportsysteme nehmen ihre Arbeit auf. Wenige Jahre später blüht Metropolis, die Hauptstadt der Kolonie.

2313 A.D.: Völlig unerwartet wird der diplomatische Stab der Tzorgs zurückgerufen. Die Tzorgs beginnen Außenposten der Menschheit anzugreifen und auch Metropolis wird unterworfen.

Sie rufen das Kriegsrecht aus: Ausgangssperren werden erlassen, Polizeiroboter säumen die Straßen, unbescholtene Bürger werden aus ihren Häusern gezerrt. Die Roboter, die früher den Menschen halfen, werden umprogrammiert, um im Bedarfsfall zu töten.

2400 A.D.: Die Besatzer müssen den Planeten verlassen, um in den Krieg zu ziehen. Doch sie lassen ihre tödliche Robot-Maschinerie zurück, die die Bevölkerung in Atem hält.

Durch Zufall gerät ein Tagebuch eines einsamen Freiheitskämpfers in Ihre Hände. Er schreibt, er habe einen Weg gefunden, die Elektronik-Plage loszuwerden. Man müsse nur umbemerkt in den Authority Komplex kommen, die Hauptkonsole erreichen und dort den Zentralcomputer ausschalten - wenn es ihn überhaupt gibt. Aber der Komplex ist streng bewacht. Sie müssen versuchen, den Code zu finden, mit Widerständlern Kontakt aufnehmen, den Code herausbringen und vor allem Roboter auszuschalten. Netter kleiner Job, gell?

Dazu muß man sich einen Charakter zusammenschustern. Man verteilt 99 Charakterpunkte auf vier Charaktereigenschaften: Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Attraktivität. Danach startet man sofort in der Stadt. Sie ist in fünf Zonen unterteilt, die man nur mit ID-Karte überschreiten darf. Ganz Geschickte warten allerdings, bis die Roboter aus dem Bild sind, um über die Grenze zu kommen. Wenn man erwischt wird, bekommt man einen Malus-Punkt. Bei vier Malus-Punkten wandert man in das »Social Rehabilitation Centre«, sprich Gefängnis. Überall in der Stadt patrouillieren Wachen, wenn man mit etwas Illegalem (Waffen oder anderen konterrevolutionären Dingen) erwischt wird, kommt man ebenfalls ins Gefängnis. Dort sitzt man in einer winzigen Zelle und darf über sein Tun nachbrüten. Wer raus will, sollte sich übrigens mal nach einem alternativen Ausgang umsehen.

Um in diesem Rollenspiel-Adventure weiterzukommen, muß man mit vielen Leuten reden. Gesprächspartner gibt es in der Stadt zuhauf. Manche Bürger laufen hektisch hin und her, andere sitzen still an einem Platz. Wenn man Kontakt mit einer Person aufgenommen hat, kann man sie über verschiedene Dinge befragen.

Das Spiel reagiert auf bestimmte Codewörter, die im Antwort-Text enthalten sind. Wenn Julio beispielsweise sagt: »I work at the train station«, sollte man ihn nach »train«, »work« oder »station« befragen. Wer jemals »Ultima IV« gespielt hat, dem wird das Prinzip vertraut sein. In 2400 A.D. wird mehr gesprochen als gekämpft, was zum blutrünstigen Rollenspiel-Alltag einmal eine Abwechslung ist. Trotzdem kann man, wenn man nicht mehr reden will, auch mal einem Roboter eines über die Schaltkreise brennen.

Mit etwas Geschick kommt man in die »Unterwelt« der Stadt, in der man besonders viele Rebellen trifft. Hier kann man sich auch illegale Waffen besorgen, mit denen man den Besetzern die ICs rausschmoren kann. Wenn man gut ausgerüstet ist, muß man versuchen, in den »Authority Complex« zu kommen. Man sollte allerdings nicht pfeifend durch das Haupttor hineinspazieren. (al)

Die »Checker« passen höllisch auf, daß niemand die Stadt verläßt (Apple II)



Von Zeit zu Zeit muß man sich bei den Unterdrückern melden (Apple II)



Vom Spielprinzip erinnert 2400 A.D. an die altbewährte »Ultima«-Serie. Ob da jemand ein wenig abgekupfert hat? Trotzdem hat mir 2400 A.D. Spaß gemacht. Die Stadt ist riesig, von der Unterwelt und den einzelnen Gebäuden erst gar nicht zu reden. Die Personen im Spiel sind zwar nicht mit überragender künstlicher Intelligenz geschlagen, geben aber recht willig Auskunft. Außerdem ist die Story gut: die Atmosphäre kann manchmal richtig beklemmend werden.

Aber es gibt auch Punkte, die mich weniger entzückt haben. Da wäre zuerst die Grafik und die Sounds der Apple-Version, die nicht sonderlich üppig sind. Wenn man aber einige Zeit gespielt hat, lebt man sich in das Spiel ein und kann diese Mängel verschmerzen. Man darf gespannt sein, ob sich bei der C64-Version, die im April erscheinen soll, etwas ändert. Also: Wer ein Rollenspiel sucht, in dem die Geschichte glaubwürdig und spannend wird, kann getrost zugreifen. Absoluten Anfängern würde ich wegen der Komplexität des Spiels jedoch abraten. Ich wünsche frohe Sabotage!

Sherlock

Grafik	0									
Sound	0									
Power-Wertung	7	■	■	■	■	■	■	■		

MS-DOS (Amiga, Apple II, Atari ST, C64, Macintosh)
79 bis 89 Mark (Diskette) ★ Infocom

Ihre Majestät Königin Victoria von England (bekannt aus Film, Funk, Geschichtsbüchern und kitschig bemalten Teetassen) hat Kronjubiläum. Dazu möchte sie natürlich gerne die echten Kronjuwelen tragen, da nur diese Juwelen zu ihrem neuen Kleid passen. Aber welch herbe Überraschung: Die Klunker sind just aus dem Tower geklaut worden. Der hinterhältige Dieb ließ nur einen Zettel zurück, auf dem ein paar verschlüsselte Botschaften gekritzelt waren.

Wenige Stunden später erfährt Sherlock Holmes, daß sein Name in dem Schreiben erwähnt wurde – natürlich eine Herausforderung für den berühmten Detektiv. Zusammen mit seinem Freund Dr. Watson macht er sich auf die Suche nach den Juwelen und dem Dieb. Die Untersuchungen leitet der Spieler in der Rolle von Dr. Watson, während Holmes sich eher zurückhält.

Beim Adventure »Sherlock« erscheint nur Text auf dem Bildschirm. Dafür hat das neue Infocom-Spiel einen großen Wortschatz (zirka 1400 Wörter) und einen zackigen Parser. Für verzweifelte Dr. Watsons ist eine Hint-Funktion eingebaut, mit der man sich Tips vom Programm geben lassen kann. Eine Zeitungsausgabe, ein Stadtplan von London und einen Schlüsselanhänger findet man in der Packung als hilfreiche Beigaben. (al)

```
Holmes's Study                    Saturday   5:04:00 a.m.      Score:    1

You step back through time to your bachelor days, when you shared these
cluttered digs with the world's only consulting detective. Despite the mess,
you can see that the room is unchanged. The fireplace to the north has a pile
of letters transfixed to its mantelpiece by a jackknife. Next to them lies
Holmes's six-shot revolver, the tobacco slipper, and Holmes's favorite pipe.
The violin has been carelessly tossed onto a stack of obviously unread
newspapers.

Holmes is slouched on the sofa, lost in a black mood of despair. He is pale
and emaciated, and his sharp eyes burn with fever. He is staring at a phial
that he holds in one hand. His free hand rests near a hypodermic syringe in a
neat morocco case at his side. You realize that he is fighting a depression
brought on by what he calls "the dull routine of existence."

The bedroom door to the west is closed. The only other exit is the door to the
south.

>get newspaper
You take the newspaper.

[Your score just went up by 1 point. The total is now 1 out of 100.]
```

It's Infocom-Time, Dr. Watson...

Anatol: »Muntere Juwelenhatz«

Sehr stilvoll, dieses Sherlock. Vor allem für jemanden, der die Geschichten gelesen hat (sehr empfehlenswert übrigens), ist dieses Adventure wegen der vielen Details ein Muß. Auch für alle Hobby-Detektive ist Sherlock ein interessantes Spiel: Die Story ist knifflig, die Rätsel knackig und die Atmosphäre äußerst britisch. Das Englisch ist auch einem Anfänger noch zumutbar, allerdings ist ein Wörterbuch empfehlenswert. Auch auf der technischen Seite ist das Spiel prima programmiert. Man braucht sich also keine Sorgen zu machen, ob man vom Computer verstanden wird.

Trotzdem blieb bei mir das große Jubeln aus. Sherlock ist mit Sicherheit ein gutes und solides Abenteuerspiel, aber es fehlt die ganz große Klasse wie bei den Magnetic Scrolls-Adventures oder manchen anderen Infocom-Titeln. Trotz allem schlägt es aber immer noch vieles, was sich an Abenteuerspielen auf dem Markt tummelt.



Planetentrip mit Feindberührung (Amiga)

Backlash

Grafik	7	■	■	■	■	■	■	■		
Sound	5.5	■	■	■	■	■	▌			
Power-Wertung	7	■	■	■	■	■	■	■		

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Novagen
Bereits getestet in: Happy-Computer 12/87 (Atari ST)

Eines der ersten reinrassigen Ballerspiele für den Amiga ist, wie man schon fast erwarten durfte, die Umsetzung eines Atari-ST-Programms. »Backlash« stammt vom »Mercenary«-Schöpfer Paul Woakes, der sowohl die ST- als auch die Amiga-Version programmiert hat.

Das Action-Spektakel findet auf einer endlosen Ebene statt, die Sie in dreidimensionaler Darstellung aus dem Cockpit Ihres Raumschiffes sehen. Aus welcher Richtung sich gerade ein Gegner nähert, erkennt man auf dem Radar, der in der Mitte des Bildschirms über die 3D-Darstellung geblendet wird.

Im Spielverlauf rasen Sie über die Ebene, weichen feindlichen Schüssen aus – oder noch besser, schießen diese ab – und jagen hinter den schnellen Kampfjägern her. Aus den unterirdischen Basen entschlüpfen immer neue Feindschiffe, die mit zunehmender Spieldauer immer zahlreicher werden.

Besonders kitzlig wird es, wenn Sie eine wärmesuchende Rakete im Visier hat. Direkt darauf zuhalten und aus allen Rohren schießen, ist das beste Rezept dagegen. Wenn Sie lange genug durchhalten, darf sogar nachts gespielt werden. Bis auf den Schwierigkeitsgrad ändert sich nicht viel. (mg)

Martin: »Schnell, schneller, Backlash«

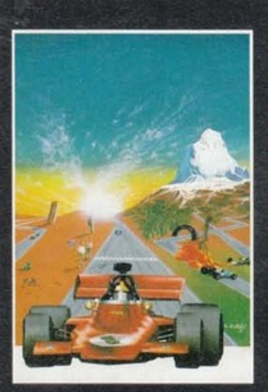
Wer's gemütlich liebt, sollte um Himmels willen seine Finger von Backlash lassen. Beim Spielen wird Euch nämlich keine ruhige Minute gegönnt. Gegner von hinten, Schüsse von links, Missiles von oben – für Adventure-Freaks nicht das richtige.

Dank der schnellen und flüssigen Animation hat mich Backlash trotz des mageren Spielprinzips überzeugt. Der einzige grobe Schnitzer ist der Radar in der Mitte des Bildschirms, den man nur schlecht erkennt. Beim Sound wurde leider auch gespart. Ein kurzes Musikstück und ein wenig Peng-Peng ist alles, was geboten wird. Grafisch hat Backlash dagegen einiges vorzuzeigen: tolle Explosionen und hübsch gezeichnete Gegner. Für Amiga-Besitzer ein empfehlenswertes Spiel.

AMIGA



ST

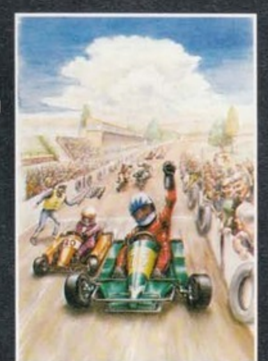


GRID START
Messen Sie Ihren 6-Gang Formel 1 Wagen (mit Booster) gegen 23 andere Wagen auf 6 weltberühmten Strecken. Üben Sie ausgiebig, bevor Sie überhaupt daran denken, auch nur am Anfänger-Rennen teilzunehmen.
AMIGA



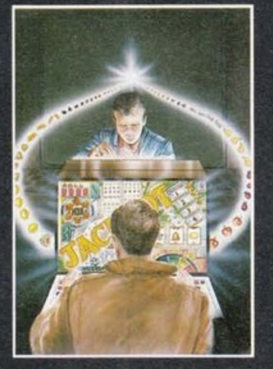
KARTING GRAND PRIX
Go-Kart-Rennen machen viel Spass, verlangen jedoch Geschicklichkeit und Erfahrung bei der Wahl der Kettenräder und Reifen, um der Strecke, den Wetterverhältnissen und dem Fahrstil gerecht zu werden. Probelauf oder Rennen auf 8 Strecken. 1 oder 2 Spieler.
ST & AMIGA





LAS VEGAS
Sie haben 4 Dollar und brennen darauf, die Bank in Las Vegas zu sprengen. Spielen Sie an den allerneusten Maschinen, hoch oder niedrig, um schließlich am Black Jack-Tisch Ihren Traum zu realisieren.
ST & AMIGA







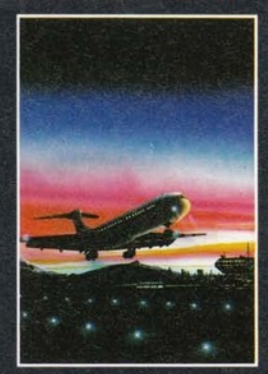
XR 35
Acht Sektoren, müssen Sie durchfliegen und dabei auf zahllose und äußerst bewegliche Aliens achten, die darauf warten, Ihr Schiff zu erobern. Multi-Funktions-Hintergrund.
AMIGA











JUMP JET
Sie haben die Chance, einen einzigartigen und komplexen Senkrechtstarter zu fliegen. Wenn Sie Schweben und Anflug geübt haben, beschleunigen Sie den Jump Jet und benutzen Sie das Radar, um den Gegner aus dem All zu finden. Später wird es noch schwieriger, den Flugzeugträger bei rauher See und starken Wind zu lokalisieren und darauf zu landen.
AMIGA & ST

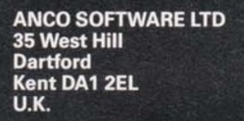


STRIP POKER 2
Ein aufregender Pokerabend mit Samantha und Donna liegt vor Ihnen.
AMIGA & ST

TRIVIA TROVE
Ein Spiel für die ganze Familie. Fragen über Sport, Geschichte, Musik und Naturwissenschaften.
AMIGA & ST

FLIGHT PATH 737
Ein Flugsimulator, mit dem Sie die interessantesten Aspekte des Fliegens durchlaufen. Heben Sie ab und steigen Sie über Gebirge hinweg, um dann eine sichere Landung zu versuchen. 6 Level.
AMIGA & ST





ANCO SOFTWARE LTD
35 West Hill
Dartford
Kent DA1 2EL
U.K.

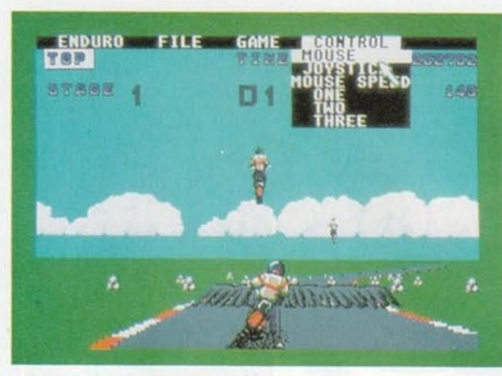
Vertrieb Österreich: Karasoft

Exklusiv-Vertrieb
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
D 4044 Kaarst 2

Enduro Racer

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Activision
Bereits getestet in: Happy-Computer 4/87 (Spectrum)

Grafik	7.5
Sound	6
Power-Wertung	6



Flugstunden mit dem Motorrad (ST)

Die Umsetzungen von Segas Automaten-Hit »Enduro Racer« für 8-Bit-Computer waren sehr unterschiedlich: Sprach man bei der Spectrum-Version von einer technischen Meisterleistung, erntete die C64-Umsetzung recht unfreundliche Kritiken. Mit ein paar Monaten Verspätung hat Activision Enduro Racer jetzt auch für den Atari ST umgesetzt.

Das Spielprinzip ist altbekannt: Steuern Sie Ihr Motorrad durch fünf Levels, die alle innerhalb eines Zeitlimits durchquert werden müssen. Immer wieder tauchen Sprungschanzen auf, die das Motorrad durch die Luft schleudern. Die Strecken führen durch verschiedene Landschaften. Auf ihnen begegnet man zunächst anderen Motorrädern. Eine Kollision verlangsamt das Tempo. Donnert man gegen einen der Jeeps, die ab der zweiten Runde auftauchen, einen Felsen oder einen Baum, ist ein Unfall die Folge.

Die ST-Version kann sowohl mit der Maus als auch mit einem Joystick gespielt werden. Der Programmierer hat sich einen Super-Gag einfallen lassen: Man kann jederzeit Grafiken des Spiels (und auch die High Score-Liste) im »Degas«-Format auf Diskette speichern. (hl)

Heinrich: »Eine ordentliche Version«

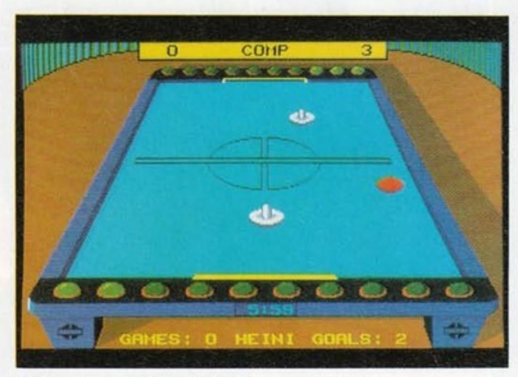
Auf dem Atari ST macht Enduro Racer eine gute Figur. Die 3D-Grafik ist natürlich nicht so fließend wie auf dem Automaten, vermittelt aber ein gutes Spielgefühl. Sprites und Hintergrundgrafiken sind gut gezeichnet, die Begleitmusik ist auch überdurchschnittlich. Auf Sound-Effekte muß man aber ganz verzichten. Daß man Bilder aus dem Spiel mopsen kann, ist eine tolle Idee. Aber warum wird die High Score-Liste nicht auf Diskette gespeichert? Die Bilderklau-Methode zum Score-Verewigen ist mir ein wenig zu mühselig.

Enduro Racer ist das zur Zeit beste Motorradrennen auf dem ST. Wenn man alle Strecken geschafft hat, läßt die Spielmotivation allerdings spürbar nach.

Indoor Sports

Amiga (Atari ST, C64, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Mindscape
Bereits getestet in: Happy-Computer 4/87 (C 64)

Grafik	4.5
Sound	6
Power-Wertung	6.5



Einfach, aber gut: die Disziplin »Air Hockey« (Amiga)

Vier Sportarten für Stubenhocker bietet die Amiga-Umsetzung von »Indoor Sports«: Tischtennis, Bowling, Darts und Air Hockey werden simuliert.

Bei allen Disziplinen können zwei Spieler gegeneinander antreten; der Computer steht auch als Gegner parat und bietet mehrere Schwierigkeitsstufen. Andere Parameter wie die Länge eines Spiels können ebenfalls eingestellt werden. Die besten Leistungen werden für jede Disziplin extra auf Diskette gespeichert, es gibt allerdings keine Gesamtwertung wie bei der »Summer Games«-Familie.

Beim Air Hockey kommt es vor allem auf Geschick und schnelle Reaktionen an, während bei Darts und Bowling Fingerspitzengefühl und das richtige Abschätzen von Wurfbahnen, Entfernungen etc. im Vordergrund steht. Superstar Ping Pong ist die vielseitigste Disziplin. Sie hat technisch einiges drauf (je nachdem, wie früh man einen Ball retouniert, wird er mehr oder weniger stark angeschnitten) und verlangt auch Schnelligkeit. Wer sich nicht abhetzen will, kann einen Modus aktivieren, in dem der Schläger automatisch zum Ball geführt wird. Der Spieler kann sich dann ganz auf die Schlagtechnik konzentrieren. (hl)

Heinrich: »Für Sport-Fans«

Kleine, feine Verbesserungen unterschieden die Amiga-Umsetzung vom C64-Original. Die Grafik ist ein wenig bunter und detailreicher, der Sound etwas realistischer (wie das Digi-Ballgeräusch beim Tischtennis). Man kann aber nicht behaupten, daß der Amiga hier außergewöhnlich gut ausgenutzt wird.

Spielerisch ist alles beim alten geblieben. Das spieltechnisch recht ausgefeilte Superstar Ping Pong hat mir mit Abstand am besten gefallen, die drei anderen Disziplinen bieten auf Dauer nicht so viel Abwechslung und fallen in die Kategorie »guter Durchschnitt«. Für Amiga-Besitzer ist Indoor Sports unterm Strich durchaus interessant, zudem es für diesen Computer noch nicht allzu viele gute Sportspiele gibt.

Rampage

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	6.5

Atari ST (Atari XL, C64, Schneider CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Activision
Bereits getestet in: Power Play 2 (C64)

Jetzt wird's ungemütlich, dachte sich die Polizei, als sich Lizzie, George und Ralph in riesige Monster verwandelten. Und richtig geraten: Die drei fingen auch sofort an, die Stadt zu zerlegen. Haus um Haus brach zusammen, hilflose Passanten wurden verspeist, Panzer plattgetreten und Hubschrauber in der Luft zerquetscht.

Geschehen ist das Ganze in den letzten Wochen auf dem C64 mit dem Computerspiel »Rampage«. Nun ist die Umsetzung für den Atari ST erschienen.

Sie spielen hier nicht, wie man vielleicht annehmen könnte, den Polizei-Chef, der die drei Monster beruhigen soll. Sie sind vielmehr eines der Monster und probieren, solange nur möglich, im Spiel zu bleiben und so viel wie möglich zu zerstören. Bis zu drei Spieler können an diesem Zerstörungs-Gelage teilnehmen: Zwei dürfen mit Joysticks hantieren, der Dritte muß mit der Tastatur vorlieb nehmen. Spielt man zu zweit oder alleine, übernimmt der Computer auf Wunsch die restlichen Monster.

Mit gezielten Schlägen gilt es, alle Häuser auf dem Bildschirm einzureißen. In manchen Fenstern der Häuser erscheinen Extras, die beim Aufsammeln Bonus-Punkte oder -Energie vergeben. Manche Extras sind sogar eßbar wie beispielsweise dieser böse Scharfschütze (Mampf!). (bs)



Schlecht gelaunte Monster machen Rabatz (ST)

Boris: »Man darf zufrieden sein«

Die in der letzten Ausgabe von Power Play getestete C64-Version von Rampage war doch etwas öde, die ST-Version kann hingegen mit gesteigertem Spielwitz aufwarten.

Die Monster lassen sich wesentlich besser steuern, es sind auch mehr Chancen gegeben, den Angriffen der Polizei auszuweichen und die Angreifer zu vernichten. Die Grafik ist für den ST überdurchschnittlich: Durch eine trübe Farb-Wahl macht sie zwar einen zu dunklen Eindruck. Dafür sind die Sprites liebevoll gezeichnet und toll animiert. Die einstürzenden Häuser gleichen allerdings denen der C64-Version. Der Sound ist für den ST nicht allzu schlecht, kann aber nur Mittelklasse erreichen.

Die ST-Version von Rampage kommt den Original-Automaten relativ nahe und ist die beste von allen Heimcomputer-Umsetzungen. Auf Dauer wird das Spiel ein wenig langweilig (vor allem, wenn man allein spielt), weil sich nichts Neues tut.

Sub Battle Simulator

Grafik	6
Sound	3
Power-Wertung	7

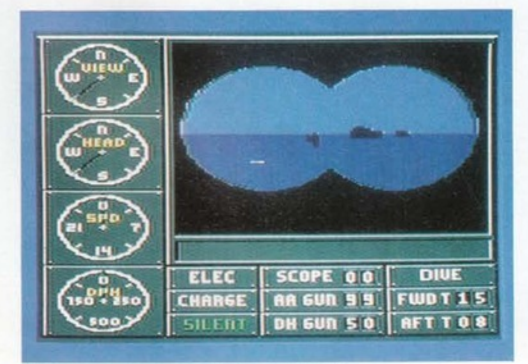
C64 (Atari ST, MS-DOS)
49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx
Bereits getestet in: Happy-Computer 6/87 (MS-DOS)

Mit gehöriger Verspätung läuft die U-Boot-Simulation »Sub Battle Simulator« jetzt auch für den C64 vom Stapel.

Schauplatz des Geschehens sind die Ozeane während des 2. Weltkriegs. Sie können einzelne Missionen wählen, üben oder versuchen, den ganzen Krieg zu überstehen. Vier Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg. Auf dem einfachsten Level gibt es zum Beispiel einen Navigations-Computer, der das Boot nach Koordinaten-Eingabe an die gewünschte Stelle bugsiert. Man kann den Zeitfaktor in mehreren Stufen bis zum Verhältnis 1 Sekunde Echtzeit = 4 Stunden im Spiel einstellen.

Eine komplexe Mission kann beispielsweise so aussehen: Fahren Sie zu einer bestimmten Position, patrouillieren Sie dort zwei Wochen und fahren Sie dann zu einer Insel, um ein paar Männer aufzunehmen. Die Heimatbasis kann sich über Funk mit neuen Instruktionen melden.

Die Tastatur ist fast komplett mit Kommandos belegt. Die C64-Umsetzung ist dadurch nicht so komfortabel wie die ST-Version, bei der man viele Funktionen mit der Maus ausführen kann. (hl)



Ein Blick durchs Fernglas: Pixel in Sicht! (C 64)

Heinrich: »Viel U-Boot fürs Geld«

Spielerisch gehört Sub Battle Simulator zu den besseren Programmen dieses Genres für den C64. Viele Sonderfunktionen sorgen für einen kurzweiligen Spielablauf. Leider ist die Tastaturabfrage eine mittlere Pein. Man muß oft eine ganze Weile auf eine Taste hämmern, um beispielsweise eine bestimmte Richtung einzuschlagen. Die Diskettenzugriffe können etwas nerven und wer einen Fernseher hat, dürfte mit Radar- und Karten-Anzeigen ein wenig zu kämpfen haben: Ein schwarzer Pixel auf dunkelblauem Grund ist oft erst beim zweiten Hinsehen zu erkennen. Das sind freilich alles nur Schönheitsfehler; wer noch keine U-Boot-Simulation in seiner Sammlung hat, wird mit dem Sub Battle Simulator insgesamt gut bedient.


California
GAMES
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports
BASKETBALL
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
U.S. GOLD
All American Software
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER


SUBBATTLE
SIMULATOR
TOP SEC
The
MAS
Col
EPYX
THE WORLD'S GREATEST
EPYX
WINTER GAMES
PITSTOP II
SUMMER GAMES II
IT'S TOUGH ON THE STREETS
Street Sports
BASEBALL
PYX®
Distribution in Österreich: Karasoft
Vertretung in der Schweiz: Thali AG

Western Games

Amiga (Atari ST, C 64, Schneider CPC)
39 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Magic Bytes
Bereits getestet in: Happy-Computer 12/87 (CPC)

Grafik	7	
Sound	6.5	
Power-Wertung	6.5	

Howdy, Folks! Die Cowboy-Olympiade »Western Games« liegt jetzt auch für den Amiga vor. In sechs Disziplinen können ein bis zwei Spieler beweisen, daß sie keine Greenhorns sind.

Die Western-Spiele beginnen im Saloon, wo »Armdrücken« auf dem Programm steht. Bewegen Sie den Joystick im richtigen Rhythmus, um Kraft zu gewinnen. Beim »Bierschießen« müssen Sie Gläser treffen und dabei schneller als Ihr Gegner sein. Ein schnellerer Herzschlag hat ein zittriges Fadenkreuz zur Folge, also ganz cool bleiben. Versuchen Sie dann, beim »Priemspucken« als erster dreimal einen Spucknapf genau zu treffen. Beim »Tanzen« muß man ein gutes Gedächtnis haben und die Bewegungen einer feschen Saloon-Maid genau nachmachen. Worum es bei »Wettessen« geht, dürfte klar sein. Löffel balancieren und dabei möglichst wenig Luft verschlucken sind die wichtigsten Aufgaben. Am Schluß geht es an die frische Luft: Beim »Kuhmelken« muß mit dem Joystick eine komplizierte Bewegung im richtigen Rhythmus ausgeführt werden, um eine Milchflasche zu füllen.

Die farbenprächtige witzige Grafik wurde gegenüber der CPC-Originalversion nicht wesentlich geändert. Neu sind die zahlreichen digitalisierten Sound-Effekte. (hl)



Harte Westmänner beim Armdrücken (Amiga)

Heinrich: »Man höre und staune«

Bei der Grafik haben sich die Programmierer nicht übertrieben viel Mühe gegeben. Sie ist kaum besser als beim CPC-Vorbild, das allerdings schon sehr gut gelungen war. Die vielzitierten Amiga-Soundfähigkeiten werden aber ganz ordentlich genutzt. Da hört man zum Beispiel das gespannte Murmeln der Zuschauer und beim Kuhmelken meldet sich gar ein Wiederkäuer lautstark zu Wort. Das Spielprinzip dieser Western Games-Umsetzung ist mit dem Original identisch. Zu zweit macht das Programm wesentlich mehr Spaß als alleine, zumal einige Disziplinen etwas langatmig geraten sind. Spieletechnisch gibt es einige tolle Details (wer richtig schummelt, gewinnt), die Western Games für Fans dieses Genres interessant machen.



Nicht so schnell wie auf dem C 64, aber bunter (ST)

Anatol: »Auch auf dem ST zauberhaft«

Es ist schon so viel über Wizball geschrieben worden, daß man über das Spiel kaum noch Worte verlieren muß. Die ST-Version spielt Wizball sich fast so gut wie das C64-Original. Allerdings ist sie schwerer als die C64-Version, denn die Gegner kommen schneller, farbiger und zahlreicher angesaust.

Die Grafik ist noch farbenfroher geworden. Das Scrolling erreicht nicht die Qualität des C64-Originals, ist für ST-Verhältnisse aber sehr gut. Da sieht man, daß sauberes horizontales Scrolling auf dem ST doch möglich ist.

Wer ein gutes Spielprinzip mit knackiger Action mag, wird mit der ST-Version von Wizball zufrieden sein.

Wizball

Atari ST (Amiga, MS-DOS, C 64, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean
Bereits getestet in: Happy-Computer 8/87 (C 64)

Grafik	7.5	
Sound	4	
Power-Wertung	7.5	

Lange Jahre lebten der Zauberer Wiz und seine Katze in der farbenfrohen Wizwelt. Aber dann tauchte der böse Zark mit seinen üblen Sprites auf und raubte der Welt ihre Farben. Jetzt ist Wizwelt öde und grau. Können Sie das zulassen?

Wizball ist ein Action-Spiel, in dem man sich nicht nur gegen Horden von Gegnern durchsetzen muß, sondern auch Farbtropfen und Extras aufsammeln muß, um Wizworld zu retten. Wegen der außergewöhnlichen Spielidee, brillanten Steuerung und dem hohen Spielwitz auf dem C64, wurde es in »Happy-Computer« zum Action-Spiel des Jahres '87 gekürt. Jetzt ist eine Umsetzung für den Atari ST erschienen, die der C64-Version in vielen Punkten gleicht. Umsetzungen für Amiga und MS-DOS-PCs sollen bald folgen.

Insgesamt ist die Grafik detailreicher als die der C64-Version. Die Farben wirken frischer und der »Einblendeffekt« zu Spielbeginn ist nicht von schlechten Eltern. An der Steuerung hat sich nichts geändert.

Wizball läuft auf dem ST auch mit Blitter-TOS, aber nicht mit dem Schwarzweiß-Monitor. Probleme kann es mit dem Kopierschutz geben, den ein leicht dejustiertes Laufwerk nicht mehr lesen kann. (al)

Rygar (C 64)



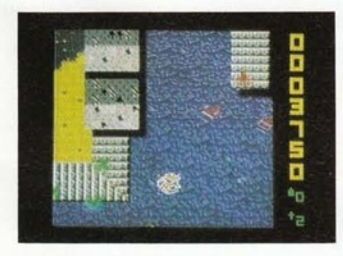
»Rygar« ist ein Barbar aus dem Bilderbuch: wild, kämpferisch und mit einer rostfreien Allzweck-Kreissäge ausgerüstet. Mit ihr schlägt sich durch viele horizontal scrollende Levels. Angreifer aus allen Himmelsrichtungen stellen sich Rygar in den Weg, der seine Waffe einsetzen, springen und sich ducken kann. Auf seinem gefahrvollen Weg kann Rygar Extras einsammeln. Je schneller er einen Level schafft, desto üppiger fällt ein Zeit-Bonus aus.

Diese Spielautomaten-Umsetzung enttäuscht durch ihre mickrige Grafik. Futzelige Sprites prügeln vor langweiligen Landschaften aufeinander ein. Die muntere Metzelei hat allerdings einen gewissen Unterhaltungswert. Wer ein schweres und unkompliziertes Action-Spiel sucht, bei dem ständig was los ist, wird mit Rygar am ehesten glücklich. (hl)

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ U.S. Gold
POWER-WERTUNG: 4,5

Flying Shark (C 64)

Gleich noch ein schwieriges Action-Spiel mit Extras, doch wird bei »Flying Shark« der Bildschirm von oben nach unten gescrollt. Sie steuern hier ein Flugzeug, das sich gegen Flieger, Panzer, U-Boote und andere Angreifer durchs Leben schießt. Dank einer »Continue Game«-Option darf man auch nach dem Verlust aller Leben an dem Level weiterspielen, den man zuletzt erreicht hatte.



Flying Shark bietet auf dem C 64 viel Scrolling, viele Sprites und Action satt. Kein sonderlich intelligentes Spiel, aber zum Abreagieren gut geeignet. Es gefällt mir insgesamt eine ganze Klasse besser als Rygar. (hl)

C 64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
POWER-WERTUNG: 7

Madballs (C 64)

Der neueste Spielzeug-Schreck fürs Kinderzimmer sind die »Madballs«. Zumindest in England sind die Kleinen ganz verrückt nach diesen greulichen Bällen, bei deren Anblick Tante Bertha in Ohnmacht fallen würde.

Ocean hat das Spiel zum Spielzeug herausgebracht und betont ausdrücklich, daß das Programm eher für kleinere Kinder gedacht ist. In der Tat ist das Spiel nur für Madballs-Liebhaber genießbar (in der Packung findet man auch ein paar Aufkleber mit den Lieblingen). Spielwitz und technische Qualität sind lau. Man steuert einen ständig hüpfenden Madball über eine scrollende Oberfläche und sollte andere Bälle in den Abgrund schubsen (aber nicht geschubst werden). Wer dieses Programm freiwillig länger als 15 Minuten spielt, schreibe mir bitte eine Postkarte.(hl)

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette) ★ Ocean
POWER-WERTUNG: 3

Powerplay (Amiga, ST)

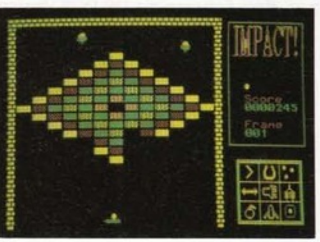


Nein, »Powerplay« ist definitiv nicht das Spiel zur Zeitschrift – es handelt sich vielmehr um ein Quiz-Spiel im Stil von »Trivial Pursuit«. Es wurde jetzt für Atari ST und Amiga umgesetzt und bei dieser Gelegenheit hat man die zirka 2000 Fragen komplett ins Deutsche übersetzt. Bis zu vier Spieler können mitmachen. Am aufregendsten ist eine Art Herausforderungs-Modus, bei dem derjenige gewinnt, der als erster die richtige Antwort weiß. Ein Editor erlaubt es, dem Programm selbstgemachte Fragen einzutrichtern.

Einige spielerische Mängel mindern die Qualität des Programms. So merkt sich Powerplay nicht, welche Fragen schon einmal gestellt wurden. Wenn man öfters spielt, werden deshalb alte Fragen neu aufgetischt. Der Hersteller will vielleicht eine verbesserte Version nachschieben. Da Amiga- und ST-Versionen absolut identisch sind, gilt die Power-Wertung für beide. Die CPC- und C 64-Versionen sind nicht in Deutsch erhältlich. (hl)

Amiga, Atari ST (C 64, Schneider CPC)
34 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Arcana
POWER-WERTUNG: 5

Impact (MS-DOS)



Eines der besten Geschicklichkeits-Spiele im »Breakout«-Stil gibt es jetzt auch für MS-DOS-PCs mit CGA- oder EGA-Grafikkarte: »Impact« bietet 80 Bilder, flotte Maussteuerung, ein Construction-Set und jede Menge Extras. Die Grafik ist unter CGA nicht so schön bunt wie bei ST und Amiga. Auch auf die schönen Digi-Sounds müssen PC-Spieler verzichten. Der Spielspaß leidet zum Glück kaum darunter, und der ist bei dieser Umsetzung nicht von schlechten Eltern. Das Programm kann auch mit der Tastatur gesteuert werden, doch dann spielt es sich nicht so gut. (hl)

MS-DOS (Amiga, Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic
Bereits getestet in Power Play 1 (Amiga) ★ POWER-WERTUNG: 7

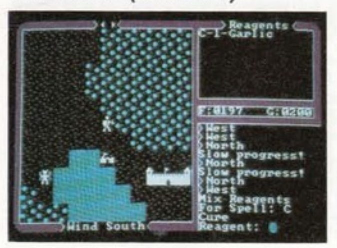
Phoenix (Atari ST)

Stillgelegte Hyperraum-Autobahnen sollen von Minen befreit werden – das ist doch eine Aufgabe für einen guten Weltraumpiloten! Bei »Phoenix« müssen Sie Ihr Schiff immer auf der Strecke halten und aufpassen, daß kein Sturz aus dem Hyperraum erfolgt (wenn das mein Physiklehrer wüßte...). Die Raumminen werden per Laserschuß erledigt.

Phoenix hat nichts mit dem gleichnamigen Oldie-Spielautomaten zu tun. Es bietet ein einfaches, kurzfristig interessantes Spielprinzip und zweckmäßige Vektorgrafik. Ein anfangs fesselndes Programm, das aber relativ schnell langweilt. (hl)

Atari ST
69 Mark (Diskette) ERE/Infrogrames
POWER-WERTUNG: 4,5

Ultima IV (MS-DOS)



Kurz bevor der brandneue fünfte Teil der »Ultima«-Serie endlich erscheint, hat man bei Origin Software die MS-DOS-Version von »Ultima IV« herausgebracht. Dieser Klassiker ist schon vor geraumer Zeit für den C 64 erschienen und auch heute noch ein interessantes und komplexes Rollenspiel.

Die PC-Version ist sehr schnell und braucht kaum Zeit, wenn einmal nachgeladen werden muß. Unter CGA präsentiert sich Ultima in den üblich bleichen Farben, während bei einer EGA-Grafikkarte schon kräftigeres zu sehen ist. Trotzdem erinnert die Grafik fatal an die C64-Version und ist recht schlicht.

Um so edler sind die Beigaben: Es gibt zwei ausführliche und gute Anleitungsbücher in englischer Sprache mit vielen Tips, eine Stoffkarte und einen metallenen Anhänger, der im Programm eine große Rolle spielt. Wer mal was anderes als »The Bard's Tale« auf seinem PC spielen will, sollte mal zu diesem Programm greifen. Aber Vorsicht: Es kann süchtig machen! (al)

MS-DOS (C 64, Amiga, Apple II, Atari ST)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Origin
POWER-WERTUNG: 8

Garfield – Big, fat, hairy Deal (C 64)

Der ewig schlechtgelaunte und hungrige Comic-Kater Garfield schlägt sich nun durch sein erstes Computerspiel. In diesem Action-Adventure muß er seine Freundin Arlene aus dem Tierheim befreien. Das geht natürlich nicht ohne Probleme.

Zum einen braucht Garfield ständig Nahrung. Leider ist es oft nicht sehr einfach, an Lasagne und andere Leckereien heranzukommen. Also muß Garfield bestimmte Gegenstände aufsammeln und an den richtigen Stellen einsetzen. Außerdem laufen auch Nermal und Odie sowie ein paar üble Monster durch das Haus von Garfield-Besitzer Jon und den Rest der Welt. Odie und Nermal werden vom Computer gelenkt und können ebenfalls Gegenstände einsammeln. Da hilft dann oft nur ein kräftiger Tritt von Garfield.



Das Spiel ist nicht allzu komplex und sollte von fortgeschrittenen Spielern in wenigen Tagen gelöst werden können. Die Grafik orientiert sich stark an den Comics, aber auf Grund der geringen Auflösung des C 64 sowie der eingeschränkten Farbwahl hat das Bildschirmgeschehen manchmal nur entfernte Ähnlichkeit mit dem Comic-Strip. (bs)

C 64 (Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
The Edge
POWER-WERTUNG: 4,5

Moebius

»Moebius«, das Prügel-Spiel mit Rollenspieleinschlag, ist jetzt auch für den Amiga erschienen. Der Spieler kämpft sich mit viel Geduld und fernöstlicher Philosophie durch durch das Inselreich Khartun. Eine heilige Kugel ist entwendet worden, die man als anständiger Amigabesitzer zurückerobern muß. Dabei trifft man auf allerhand Scheusale, die man zuvorkommend auf die Matte legen muß.

Wie schon auch bei der C64-Version, hat man auf dem Amiga verschiedene Kampfdisziplinen zur Verfügung, die man erst trainieren muß. Damit Moebius nicht nur zu rohem Geprügel ausartet, kann sich der Spieler auch mal einer Prise Magie bedienen, um sich durchzusetzen.

Das Spiel ist nur ein wenig flotter als auf dem C 64, nutzt den Amiga aber bei weitem nicht aus. Vor allem die Kämpfe haben eine übel ruckartige Grafik.

Interessanter ist da schon das Bild des großen Meisters, der gut digitalisiert wurde. Die restlichen Grafiken sind schlichtweg häßlich Trotz der ruckartigen Kampfszenen spielt sich Moebius gar nicht mal so schlecht und ist für Rollenspiel-Freaks durchaus zu empfehlen – Liebe auf den zweiten Blick. (al)



Amiga (Atari ST, C64)
zirka 80 Mark ★ Origin
POWER-WERTUNG: 6,5

Inside Outing (C 64)

Sie sind ein Dieb – ein ziemlich guter sogar. Aber leider sind Sie einer alten Dame auf den Leim gegangen und sind in ihrem riesigen Haus gefangen. Die Lady macht Ihnen ein Angebot: wenn Sie alle Schätze in ihrem Haus finden, läßt sie Sie wieder frei. Ihr verstorbener Gatte hat zwölf kostbare Dinge im Haus versteckt (Traue keiner Bank!), und die hätte Sie gerne wieder. Das ist doch für einen Dieb wie Sie ganz einfach, oder?

»Inside Outing« ist ein reinrassiges Action-Adventure in 3D-Stil. Man steuert die Spielfigur durch das Haus, weicht energiefressenden Haustieren aus und sucht Geheimgänge. Erstaunlich bunt und detailreich sind die Grafiken der einzelnen Zimmer; nicht so schön sind die Sprites geraten, die etwas klobig aussehen. Wer schon an Programmen wie »Head over Heels« Spaß hatte, sollte sich »Inside Outing« einmal ansehen. Wer keine Action-Adventures mag, sollte die Finger davon lassen. (bs)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)
★ The Edge
POWER-WERTUNG: 5

Tanglewood (ST)



Wer mit dem Englischen auf Kriegsfuß steht, und trotzdem nicht auf »Tanglewood« verzichten will, sollte einmal ein Auge auf die deutschsprachige Version werfen. Alle Texte, Programme-Beschreibungen und das ganze Handbuch sind übersetzt worden.

In dem Spiel braust man mit fünf verschiedenen Fahrzeugen über die Oberfläche eines bunten Planeten, um ein verlorenes Dokument wiederzufinden. Aber es tut sich auch was unter der Oberfläche: Mit ein wenig Glück kommt man in verschiedene Minen, Stollen und Kanäle, in denen man sich zurechtfinden muß. Um das Spiel zu lösen, sollte man seine Fahrzeuge strategisch einsetzen. Leider ist die Maussteuerung sehr gewöhnungsbedürftig, was den Spaß gewaltig mindert.

Tanglewood ist ein sehr großes und komplexes Action-Adventure, an dem man mit etwas Durchhaltevermögen Spaß finden kann. (al)

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal
POWER-WERTUNG: 5,5

International Karate + (CPC)



Das Leben ist voller angenehmer Überraschungen: daß »International Karate +« auf dem Schneider CPC eine so gute Figur machen würde, hätte ich nicht gedacht. Zumal die Umsetzung des Vorgängers »International Karate« vor gut einem Jahr eine ziemliche Katastrophe war. Karate + ist fast so schnell wie das C64-Original und bietet auch den besonders unterhaltsamen Prügel-Modus »Zwei Spieler gleichzeitig gegen den Computer«. Eines der besten Karate-Spiele, die es derzeit für den CPC gibt. (hl)

Schneider CPC (C64, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
★ System 3/Activision
Bereits getestet in Power Play 2 (C64)
POWER-WERTUNG: 7

720° (C64)

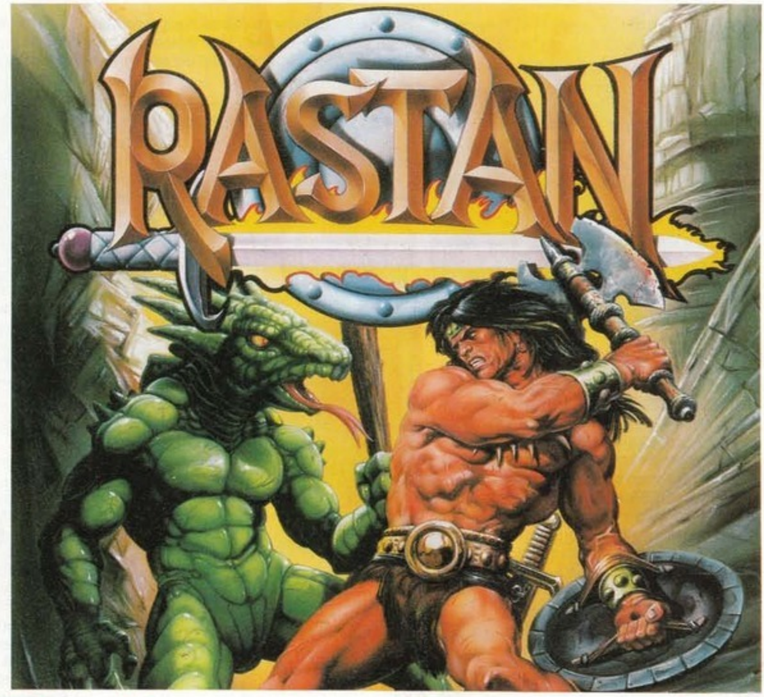
Der Spielautomat »720°«, den wir in Power Play 2 vorstellten, ist mittlerweile für C64, CPC und Spectrum erschienen. Die Commodore-Version stammt von Top-Programmierer Chris Butler und ist spielerisch mit dem Automaten identisch: In vier Skateboard-Disziplinen (Slalom, Abfahrt, Springen, Rampe) kann man sich Punkte und Medaillen verdienen. Doch um an den Wettbewerben teilnehmen zu können, muß man sich erst Tickets verdienen. Im Laufe des Spiels verhilft Zusatz-Ausrüstung zu besseren Leistungen.



Die Grafik der C64-Version ist leider nicht sehr schön gezeichnet. Scrolling und Spieltempo sind dafür gut und machen 720° zu einem interessanten Geschicklichkeits-Spiel. Es ist auf Dauer allerdings nicht ganz so abwechslungsreich wie Electronic Arts' Skateboard-Alternative »Skate or die«, die auch grafisch mehr zu bieten hat. Auf dem CPC sieht die Grafik zwar etwas schöner aus, doch dafür ist das Scrolling viel langsamer. Insgesamt eine Automaten-Umsetzung, deren Qualität nur knapp über dem Durchschnitt liegt. (hl)

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
34 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark
(Diskette) ★ U.S. Gold
POWER-WERTUNG: 6





Die Preisfragen

Wer Rastan in Spielhallen-Qualität zu Hause erleben will, muß drei Fragen richtig beantworten. Sie haben alle mit Computerspielen zu tun, in denen ähnlich wie bei Rastan ein einsamer Held gegen eine feindliche Übermacht kämpft. Nur wer die folgenden Fragen richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil.

Frage 1: Wie Rastan kommt auch dieser junge Mann aus der Spielhalle. Das Spiel, in dem er auftritt, ist die Umsetzung eines Konami-Automaten und wird in dieser Ausgabe getestet. Sein Name ist mit dem des Spiels identisch. Wie heißt der Held, der außerirdischen Invasoren Saures gibt?

Frage 2: Action-Spiele sind in der Regel etwas für Bildschirm-Machos. Diese kämpferische Dame ist eine der wenigen Heldinnen dieses Genres. Sie spielte bereits in zwei Computerspielen eine Hauptrolle. Das zweite heißt »Psycho Soldier«, der Titel des ersten ist mit ihrem Namen identisch. Wie heißt sie?

Frage 3: Es gibt einen Anti-Helden, der sich in einem Computerspiel mit diversen Aliens auseinandersetzen muß. Nach einer wilden Party baute er auf einem unwirtlichen Planeten eine Bruchlandung. Der Name des »harten« (die Anführungszeichen stehen nicht umsonst da) Helden ist mit dem des Spiels gleich – wie lautet er?

Barbar im Aktenkoffer

Das hat wirklich nicht jeder: Bei unserer Rastan-Aktion gibt es einen Spielautomaten zu gewinnen, der in einen Koffer eingebaut ist!

Imagine's neue Spielautomaten-Umsetzung »Rastan« macht auf Heimcomputern eine gute Figur (siehe Test in dieser Ausgabe). Den totalen Spielgenuß bietet der Originalautomat, den Ihr bei unserem Wettbewerb als Portable-Version gewinnen könnt: die Platine ist in einem Aktenkoffer untergebracht! Monitor oder Fernseher und Joystick müssen nur noch angeschlossen werden, um eine Runde Rastan in Spielhallen-Qualität zu beginnen.

Das ist nicht der einzige Preis, den Ocean/Imagine spendieren. Es gibt außerdem Rastan-Computerspiele, »Combat School«-T-Shirts und LPs mit dem »Platoon«-Soundtrack zu gewinnen (bei Ocean erschien das Spiel zum Film).

Schickt Eure Postkarten mit den drei Lösungswörtern bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Rastan
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. April 1988 (kein Aprilscherz!). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Gebt bitte neben Eurem Absender noch an, welches Computer-System Ihr besitzt, damit die Gewinner eines Programms auch das richtige Spiel bekommen (zum Beispiel »C 64, Diskette«). Wer ein Spiel gewinnt, aber keinen C 64, CPC oder Spectrum besitzt, bekommt ein aktuelles Ersatz-Programm zugeschickt. (hl)



Hier kämpft Rastan wacker auf dem C 64

Das gibt's zu gewinnen:

1. Preis:
- eine original Rastan-Automatenplatine im Aktenkoffer. Kann an einen Fernseher oder Monitor angeschlossen werden.
- ein Rastan-Computerspiel
- eine LP mit dem Platoon-Soundtrack
- ein Combat School-T-Shirt

2. und 3. Preis: je
- ein Rastan-Computerspiel
- eine LP mit dem Platoon-Soundtrack
- ein Combat School-T-Shirt

4. bis 10. Preis: je
- ein Rastan-Computerspiel

SCHWARZENEGGER

PREDATOR™

ACTIVISION®



Für Major Dutch Schaefer und seine Männer sind Befreiungsaktionen reine Routine. Auch dieses Mal – im südamerikanischen Dschungel scheint es kein Problem zu werden – bis ES kam – und das Grauen beginnt.
Alle menschlichen Vorsätze sind vergessen und Schaefer und seine Truppe sind nicht mehr länger die Jäger. Sie sind die Gehetzten – immer und immer wieder angegriffen von einem Feind, der sich dem Dschungel anpaßt und mit einer unmenschlichen Kraft zuschlägt.
Schaefer sieht sich dem Wesen gegenübergestellt, ohne seine Ausrüstung, und muß sich ganz auf seine körperliche Kraft und sein Denkvermögen verlassen. Der Dschungel ist seine einzige Hilfe und mit Intelligenz und Instinkt tritt er seine größte Herausforderung an: Am Leben zu bleiben!



Erhältlich als Commodore 64/128 Cassette und Diskette, Amstrad CPC Cassette und Diskette (14.99). Atari ST

Activision Deutschland GmbH. Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76 · Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen · Exlusiv Distributer: Ariolasoft · Vertrieb Österreich: Karasoft · Vertrieb Schweiz: Thali AG

Sparschwein-Schoner

Billigspiele ganz groß: Wir stellen elf aktuelle Programme vor, bei denen nicht beim Spielwitz gespart wurde.

In England haben sie schon so viel Boden gutgemacht, daß einige Branchenkenner verwegene Theorien entwickeln: Die immer populärer werdenden Billigspiele würden die Charts in Zukunft noch stärker beherrschen; für 8-Bit-Computer könne man in Zukunft überhaupt keine Vollpreis-Titel mehr absetzen. So weit sind wir noch lange nicht, aber Tatsache ist, daß über die Hälfte der Positionen in den britischen Charts von Billigspielen eingenommen werden.

In Deutschland sind die preiswerten Alternativen auch allmählich auf dem Vormarsch. In immer mehr Softwareläden sieht man die Ständer mit Mastertronic-, Firebird- und Code Masters-Titeln. Diese drei etablierten Softwarehäuser bekommen immer mehr Konkurrenz im Budget-Sektor: In England feiern neue Softwarehäuser wie Alternative und Top Ten die ersten Chart-Erfolge. Kingsoft aus Deutschland gilt als Spezialist für Amiga-Billigspiele und bietet jetzt auch auf Diskette Spiele für 8-Bit-Computer an, die nur 10 Mark kosten. Die meisten anderen Budget-Programme sind nur auf Kassette erhältlich, was gerade beim C64 sehr schade ist. Da im umsatzstarken Großbritannien aber kaum ein C64-Besitzer ein Diskettenlaufwerk besitzt, ist diese Politik der britischen Softwarehäuser verständlich.

Budget-Preisgrenzen

Es gibt immer wieder erfreulich gute Billigspiele, die so manches Vollpreis-Programm arm aussehen lassen. Auf den nächsten Seiten stellen wir Euch elf Titel für die verschiedensten Computer vor, die uns in den letzten Wochen aufgefallen sind. Wir haben dabei folgende Preisgrenzen gesetzt: 8-Bit-Spiele dürfen auf Kassette maximal 15, auf Diskette höchstens 20 Mark kosten, um bei uns als Billigspiel durchzugehen. Vollpreis-Titel kosten im Durchschnitt zwischen 35 (Kassette) und 50 Mark (Diskette).

Unser Budget-Limit für die 16-Bit-Riege Amiga, ST und MS-DOS liegt bei 30 Mark. Zum Vergleich: Die meisten Vollpreis-Spiele für diese Computer kosten zwischen 50 und 90 Mark. Laßt uns wissen, wie Euch diese gebündelte Billigspiel-Übersicht gefällt. Bei entsprechender Resonanz können wir solche Budget-Blöcke öfters bringen. (hl)



ATV Simulator

Der »ATV Simulator« von Code Masters erinnert sehr stark an die Tophits »Kikstart« und »Kikstart II« von Mastertronic, die vor einiger Zeit Furore gemacht haben. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt und es können zwei Spieler gleichzeitig gegen die Zeit fahren.

Jede Strecke ist mit anderen Hindernissen gepflastert. Sobald das Rennen beginnt, müssen Sie mit einem kühnen Satz auf das ATV (»All Terrain Vehicle«) springen und Gas geben. Die Zeit ist äußerst knapp bemessen. Doch Vorsicht, wer zu schnell fährt, landet kurzerhand auf dem Hosenboden und verliert wertvolle Sekunden, die man nur schwer wieder gut machen kann. Gefühlvolle Steuerung ist gefragt. Zum Glück kann man im Rennen nicht nur gasgeben und bremsen, sondern auch springen, das Vorderrad hochreißen und das ATV sogar wenden, um eventuell neuen Anlauf zu nehmen. Gelingt es nicht, den Kurs innerhalb des Zeitlimits zu beenden, ist das Spiel vorbei. Andernfalls erwartet Sie eine neue Strecke mit neuen Hindernissen.

Das hört sich zwar alles ganz nett an, doch leider spielt sich der ATV Simulator bei weitem nicht so gut wie seine Vorbilder Kikstart und Kikstart II. Schade, denn Grafik und Sound sind ganz passabel und auch die Animation des ATVs läßt nichts zu wünschen übrig.

Am unterhaltsamsten ist ATV dann, wenn zwei Spieler um die Wette fahren. Alleine ist es eher öde, kommt es doch nur darauf an, die Hindernisse mit der richtigen Geschwindigkeit zu überfahren. Ein paar Gags, wie zum Beispiel Pinguine, die mit Bällen jonglieren, steigern den Spielspaß auch nicht entscheidend. Wer eines der beiden Kikstart-Spiele hat, muß sich ATV bestimmt nicht kaufen. Wer keinen der beiden Oldies hat, sollte sie sich schleunigst besorgen.

Zum Schluß noch einen Tip: Wenn Sie über Hindernisse springen, sollten Sie das Vorderrad immer hochreißen. Doch Vorsicht, denn auf der anderen Seite ist es sehr ungesund, auf dem Vorderrad zu landen. (mg)

C64 (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 4

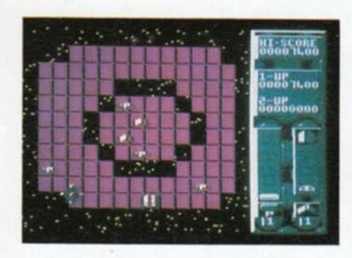
Motos

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 7.5

Bisher ging es auf Ihrer Raumstation ja immer recht friedlich zu. Doch nun wollen sich Weltraum-Killer-Bienen bei Ihnen einnisten. Gegen diese Bienen hilft kein Laser-Strahl und keine Neutronen-Bombe. Sie müssen sie ganz rigoros von der Weltraum-Station schubsen. Doch Vorsicht: Die Bienen haben dasselbe mit Ihnen vor.

Haben Sie eine Ebene der Station von der Plage befreit, geht es auch schon auf die nächste. Die Bienen werden immer gemeiner und bringen auch anderes außerirdisches Volk mit. Ja sogar Bienenstöcke, aus denen stets neue Bienen kriechen, sind schon auf den höheren Ebenen der Station entstanden. Doch zum Glück können Sie sich kurzzeitig mit Extra-Power und mit Sprungkraft ausstatten, wenn Sie die entsprechenden Gegenstände aufsammeln.

Eingesammelte Extras werden nicht sofort aktiviert. Zu Beginn einer neuen Spielrunde können Sie festlegen, wie viele der gesammelten Extras für diese (und nur diese) Runde aktiv sein sollen. Heben Sie sich also Ihre Sprungkraft für Level auf, in denen Sie auch wirklich springen müssen, und bewahren Sie die Extra-Schubs-Power auf, bis wirklich harte Brocken von der Raumstation zu schubsen sind. Doch Vorsicht: Wer im Physikunterricht aufgepaßt hat, der weiß, daß man genauso stark zurückgeschleudert wird, wie man schubst. Man kann also durchaus bei einer guten Attacke den Gegner vom Feld schubsen und selbst rückwärts in den Weltraum purzeln.



Es gibt kein Zeitlimit, in dem sie die Station räumen müssen. Wenn Sie aber zu lange trödeln, werden sie von versteckten Kanonen unter Beschuß genommen.

Die Spielhallen-Umsetzung »Motos« lebt hauptsächlich von der simplen Spielidee, die sehr gut umgesetzt wurde. Grafik und Sound sind nur durchschnittlich, hier hätte man vieles aber auch schlechter machen können. Der Spielablauf und der langsam steigende Schwierigkeitsgrad fordern zu immer weiteren Spielen auf. Kurz: 15 Mark, die sich wirklich lohnen. (bs)



Beat-It

Der Freizeit-Musiker Rockin' Rodney ist auf der Suche nach einem neuen Song. Glücklicherweise ist er auf 60 Labyrinthe gestoßen, in denen jeweils ein Takt für eine neue Musik-Nummer versteckt ist. Um den Takt zu vervollständigen, muß Rodney einfach nur die herumliegenden Noten einsammeln.

Die Labyrinthe bestehen aus dreifarbigen Gängen. Rodney kann sich immer nur in den Gängen einer Farbe bewegen und nicht direkt zu einer anderen Farbe wechseln. Zusätzlich gibt es jedoch einige Laufbänder, die Verbindungs-Brücken zwischen den einzelnen Farben sind.

Kein Computerspiel kommt ohne Bösewichter aus. Rockin' Rodney wird hier von verzerrten Noten bedroht, die ihm bei Berührung Teile seines Songs klauen. Andere Gegner sind noch gefährlicher und lassen Rodney schon mal ein Leben verlieren oder schalten auf dem Level einfach das Licht aus.

Die Gegner kommen in seltsamen Formen. Da ist beispielsweise ein Polizist, der denkt, Rock-Musik sei Umwelt-Verschmutzung und der Ihnen den Ton wegdreht. Ein herumwandelnder Joystick vertauscht links, rechts, oben und unten in Ihrer Steuerung. Wer eine Zigarette aufsammelt, wird die gesundheitlichen Gefahren des Lasters am eigenen Leibe erfahren: Die Spielfigur verliert die Puste und wird schrecklich langsam. Wer einen Psychiater trifft, spaltet seine Persönlichkeit. Erst wenn man seine andere Hälfte wieder eingesammelt hat, kann das Spiel weitergehen.

C 64
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 6

Aber bei so viel Gegnern darf auch die Liebe nicht fehlen: Wer ein paar Blumen sammelt und einem Mädchen übergibt und dann noch die entstehenden Herzen aufsammelt, kriegt massig Bonus-Punkte. Spielerinnen aufgepaßt: Zu Spielbeginn kann man anstelle von Rodney auch Rachel auswählen, die dann im Spielverlauf Rodney die Blumen schenken muß.

Zum Üben ist in das Spiel neben mehreren Schwierigkeitsgraden auch ein Schummel-Modus mit unendlich vielen Leben eingebaut worden. Die Grafik ist unterdurchschnittlich, der Sound schlicht aber wirkungsvoll. Der Spielwitz ist aber höher einzustufen als Grafik und Sound. Ein kurzweiliges Vergnügen. (bs)

Grand Prix Simulator

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 6

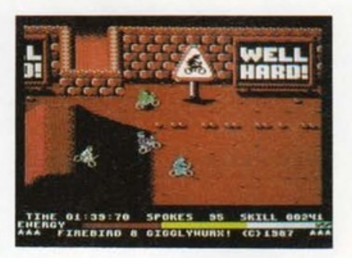
Mit »Grand Prix Simulator« setzt Code Masters ihre erfolgreiche »Simulator«-Reihe fort. Augenscheinlich hat der Automatenhit »Super Sprint« als Vorbild gedient.

Mit Hilfe des Joysticks steuern Sie einen Rennwagen und sollen zwölf verschiedene Rennstrecken bewältigen. Auf dem Bildschirm sieht man den Kurs aus der Vogelperspektive. Wenn Sie das Ziel nach drei Runden als erster erreichen, wartet schon ein schwierigerer Kurs. Damit das nicht zu einfach ist, treten Sie in jedem Fall gegen einen Computergegner an. Nach Wunsch darf ein zweiter Spieler in das Geschehen eingreifen. Mit drei Autos auf der Strecke wird es dann allerdings ziemlich eng. Während des Rennens tauchen ab und zu verschiedene Objekte auf, die sich in Bonuspunkte verwandeln, sobald sie überfahren werden. Weitere spielerische Feinheiten gibt es leider nicht.

Obwohl Grand Prix Simulator eigentlich ein einfaches Spiel ist, übt es dennoch einen gewissen Reiz aus. Alleine wird es zwar bald langweilig, doch zu zweit sorgt Grand Prix Simulator für einige unterhaltsame Stunden. Die Grafik ist schlicht aber zweckmäßig und die Musik und Soundeffekte sind sogar überraschend gut (auch Sprachausgabe ist mit von der Partie). Die Grafik der C 64-Umsetzung ist allerdings nicht ganz so schön wie die der CPC-Version.

Wenn Ihnen »Super Sprint« für knapp 40 Mark zu teuer ist und Sie unbedingt ein Spiel dieser Art für Ihren Computer jetzt haben wollen, dann sollten Sie sich den Grand Prix Simulator ruhig etwas genauer ansehen. Für nur 10 Mark erhält man ein anständiges Produkt, das keine groben Fehler aufweist. Haben Sie es allerdings mit dem Kauf nicht so eilig, dann würde ich Ihnen raten, doch auf »Championship Sprint«, den Nachfolger von Super Sprint, zu warten. (mg)





BMX Kidz

Rassige Rennen gegen die Uhr und packende Duelle mit fünf computergesteuerten Mitfahrern verspricht Firebirds neues Budget-Spiel »BMX Kidz«. Schauplatz des Geschehens sind mehrere Hindernisstrecken, die flott von rechts nach links gescrollt werden. Wer zu spät ins Ziel kommt oder sein Rad zu Schrott fährt, scheidet aus. Doch Tempo allein genügt nicht: Um sich für die nächste Strecke zu qualifizieren, muß man auch einige echte BMX-Kunststückchen hinlegen, was nicht allzu einfach ist.

Während des Rennens bekommt man beim Kampf gegen die Mitfahrer und unsanften Landungen nach Sprüngen so manchen Schubs ab. Die »Spokes«-Anzeige gibt Aufschluß über den Zustand des BMX-Rads. Indem man flackernde Räder aufsammelt, werden Schäden wieder repariert. Um die Kondition des Fahrers sollte man sich auch sorgen. Schwindende Kräfte werden durch das Mitnehmen von Limonaden-Dosen (die eher wie mutierte Mülltonnen aussehen) aufgefrischt. Ein müder Radler strampelt merklich langsamer.

C 64
15 Mark (Kassette) ★ Firebird
Power-Wertung: 6,5

Nach der ersten Strecke müssen während der Fahrt BMX-Tricks vollbracht werden, um die Qualifikation zu schaffen. Ein Feuerknopfdruck löst Wheelies aus. Während eines Sprungs kann man durch Knopfdruck und Loslassen im rechten Augenblick weitere Kunststücke vollführen. Obwohl BMX Kidz ein Billigspiel ist, hat man bei Grafik und Sound nicht gespart. Die einzelnen Strecken (vor allem die dritte) sind schön gezeichnet; die Musik gehört gar zu den spektakulärsten Sound-Erlebnissen der letzten Monate. Meister Hubbard hat kräftig digitalisiert und gemixt. Knackige Drums und Spracheinlagen (»G-g-g-g-go!«) sind die Resultate.

Das Spiel ist unkompliziert und keine große geistige Herausforderung, aber unterhaltsam. Daß man Stunts und Tricks während des Rennens vollführen muß, belebt die ganze Angelegenheit ebenso wie die zahlreichen Computergegner. Man greift eigentlich immer wieder gerne zum Joystick, um sein Glück zu versuchen. (hl)

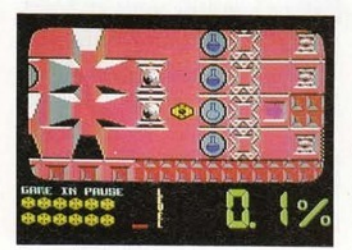
Abyss

C 64
10 Mark (Kassette und Diskette) ★
Kingsoft ★ Power-Wertung: 6.5

In »Abyss« steuern Sie einen hüpfenden Ball auf einer Plattform im All und haben nur ein Ziel vor den tränenden Augen: rautenförmige Hustenbonbons (zu dieser Jahreszeit recht angebracht...) auf bestimmte Zielfelder zu schubsen.

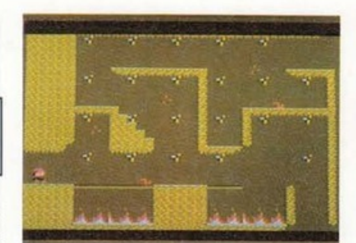
Auf seinem Weg kommen dem Ball jede Menge Hindernisse in die Quere. Man trifft auf Barrieren, Wassergräben, Minen und hinterhältige Löcher, die ins bodenlose Nichts führen. Gemeinerweise tummeln sich auch die Fieshüpfer auf der Plattform, die dem Ball nachstellen und ihn bei einer Berührung zerstören. Manche von ihnen sind intelligent, manche weniger, entkommen muß man ihnen auf jeden Fall. An einige verborgene Stellen kommt man erst dann, wenn man einen Schalter umlegt. Die können aber weit entfernt sein. Man muß sich also genau einprägen, welcher Schalter welche Funktion hat.

Hat man alle Bonbons aufgeräumt, geht's mit dem nächsten Level los. Die einzelnen Level sind groß und gut zu lösen, ohne langweilig zu werden. Interessant ist die Punktewertung: Das Programm vergibt nicht Punkte, sondern Prozentzahlen.



Im ersten Moment erinnert Abyss sehr an das altbekannte Plattformspiel »Bounder«. Auf den zweiten Eindruck spielt es sich jedoch völlig eigenständig.

In Abyss muß man taktisch vorgehen, wenn man vorwärtskommen will. Da keine Zeit abläuft, spielt es sich wie ein Strategiespiel. Hektisch wird es erst dann, wenn ein Fieshüpfer angesprungen kommt. Wem das Spiel zu schwer sein sollte, kann jederzeit Spielstände speichern oder den ungefährlicheren Trainingsmodus benutzen. Die Crème de la crème darf sich dann auch in die High-Score-Liste eintragen, die sogar gespeichert wird. Abyss ist ein spritziges Spiel. Es ist zwar nicht mit einer spektakulären Grafik gerüstet, bietet aber neben einer flotten Musik viel Spielwitz und jede Menge Unterhaltung. Noch ein kleiner Tip: Wenn man Abyss geladen hat und die »Restore«-Funktion wählt, kann man sich viele weitere Level ansehen.(al)



Crystal Raider

Es kommt nicht alle Tage vor, daß ein neues Spiel für die Atari XL/XE-Computer veröffentlicht wird, das keine Umsetzung eines C 64-Programms ist. »Crystal Raider« wurde tatsächlich nur für die kleinen Ataris geschrieben.

Per Joystick steuern Sie ein kleines Männchen, das viele Kristalle aufsammeln muß. Leider ist es teilweise sehr schwierig, an die wertvollen Steine heranzukommen. Nur durch geschicktes Springen erreicht man die teilweise äußerst ungünstig plazierten Kristalle. Zudem erschweren zahlreiche seltsame Tiere das Fortkommen. Das Labyrinth besteht aus vielen Räumen, die man zunächst erforschen muß. Nicht alle Gegenden sind so mir nichts, dir nichts zu erreichen. Leider scrollt das Spielfeld nicht. Verläßt man einen Raum, wird zum anderen umgeblendet.

Crystal Raider kann alleine oder zu zweit gespielt werden. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt einer die Steuerung, der andere ist für das Springen zuständig. Wer sich mit dem Labyrinth gut auskennt, kann den »Nacht-Modus« aktivieren. Nun sieht der Spieler nur den Teil des Raumes, in dem er sich gerade befindet.

Crystal Raider ist ein Tip für geschickte Spieler, die gerne Karten zeichnen. Da fast jeder Raum mehrere Ausgänge hat, dauert es seine Zeit, bis man den richtigen Weg gefunden hat. Es erinnert etwas an »Bomb Jack«, das es für die XL/XE-Computer leider nicht gibt. Für nur zehn Mark bietet es erstaunlich viel Abwechslung. Das Labyrinth ist sehr groß, und es dauert bestimmt einige Wochen, wenn nicht Monate, bis man es komplett kartografiert hat.

Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld. Crystal Raider ist meiner Meinung nach eines der besten neueren Action-Spiele für die kleinen Ataris. Doch Vorsicht: Wer nicht die Geduld hat, jeden Raum aufzuzeichnen und viel auszuprobieren, der sollte sich Crystal Raider vor dem Kauf noch mal ansehen. (mg)

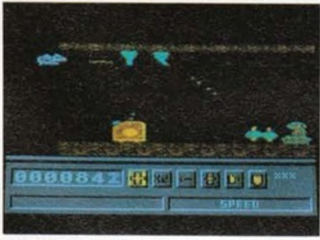
Atari XL/XE
10 Mark (Kassette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 7.5

Transmuter

Atari XL/XE (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 5

Für die kleinen Atari-Computer gibt es bekanntlich nicht viele Spiele-Neuheiten. Freunde von Ballereien im »Nemesis«-Stil waren bislang arm dran. Dank »Transmuter«, das übrigens von einer Frau programmiert wurde, nehmen die tristen Monate nun ein Ende.

Wie bei allen anderen Spielen dieser Sorte scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jeder Level birgt andere Gefahren. Muß man zum Beispiel in der ersten Runde zahlreiche Feindschiffe und bodengestützte Anlagen abschießen, wartet im zweiten Level ein Labyrinth, das man nur mit geschickter und feinfühliger Steuerung unbeschadet übersteht.



Ihr Raumschiff, mit dem Sie die verschiedenen Level meistern sollen, ist zu Beginn ein behäbiges Etwas (am ehesten noch mit einem Dackel vergleichbar), das für längere Weltraumaufenthalte nicht sonderlich geeignet ist. Doch zum Glück kann man sein Gefährt im Laufe des Spiels zu einer waffenstrotzenden Festung ausbauen. Je mehr Feinde im Feuer der Bordgeschütze vergehen, desto tollere Extras darf man sich aussuchen. Zur Wahl stehen rasanterer Antrieb, Laser, schnellere Schußfolge, Bomben, Schutzschild und »Smart-Bombs«. Im unteren Bildschirmdrittel sieht man die verschiedenen Extras, die mit Symbolen dargestellt sind. Per Druck auf die Leertaste wird das Extra aktiviert, das gerade gelb aufleuchtet. Schon nach wenigen Treffern blinkt das erste Symbol, das Geschwindigkeits-Extra. Wollen Sie allerdings den Schutzschild haben, müssen ziemlich viele Feinde vernichtet werden, ehe das Symbol aufleuchtet. Sie sollten sich also gut überlegen, welche Hilfe am nötigsten ist und ob es sich lohnt, so lange darauf zu warten.

Obwohl Transmuter technisch wahrlich kein Prachtstück ist, sollten sich alle Actionfreunde unter den XL/XE-Besitzern dieses Spiel genauer ansehen. Für nur zehn Mark bietet es nämlich eine ganze Menge Spaß und Abwechslung. Wenn man seinen Raum-Dackel erst mal richtig aufgerüstet hat (Zusatzantrieb, höhere Schußfrequenz und Bomben sind unerläßlich), macht es wesentlich mehr Laune als zu Beginn. (mg)





JINKS

Mit einem dreieckigen Raumgleiter muß die runde Sonde über die scrollenden Landschaften von Atavi geschossen werden. Die Flugbahn der Sonde wird sich jedoch schneller ändern, als Ihnen lieb sein kann. An vielerlei Hindernissen kann diese abprallen, starke Magnetfelder können sie ablenken, in den kochenden Sümpfen kann die Sonde ein klägliches Ende finden. Dann gilt es schnell zu handeln, die Sonde muß wieder auf die richtige Bahn gebracht werden.

Erhältlich für:
COMMODORE 64, AMIGA



STREET GANG

Mickys Leben war bisher ebenso normal wie auch langweilig. Mit seinen Eltern wohnte er in einer friedlichen Kleinstadt auf dem Land. Doch dann kam der Tag, an dem sich alles ändern sollte. Wild entschlossen zogen seine Eltern nach New York, dort werden die Straßen von den verschiedensten Banden regiert. Da Micky plötzlich seine coole Ader entdeckte, wollte er unbedingt Mitglied in einer dieser Banden werden. Doch um Aufnahme zu finden, muß er eine schwierige Mutprobe bestehen. Und so macht Micky sich auf den Weg, der berüchtigten Locke sein heißgeliebtes Haarbüschel zu rauben.

Erhältlich für:
C 64, ATARI ST – XE/XL, AMSTRAD, AMIGA



ANTICS

Der normalen Programmierarbeit überdrüssig kramte das ARTGAMES Team mal wieder in der Archivkiste: Dort entdeckte es vier ältere, bisher völlig unveröffentlichte Spiele. Diese Spiele sind klein, kompakt und machen sehr viel Spaß, aus diesem Grunde wurde der Entschluß gefaßt, durch Neuprogrammierung, neue Grafik und fantastischen Sound die Programme auf den heutigen Stand zu bringen. ANTICS ist also ein Sampler, der sich durch Originalität und Spielwitz auszeichnet.

Erhältlich für:
COMMODORE 64



IN 80 DAYS AROUND THE WORLD

Die Faszination einer Weltreise, der Reiz fremder Kulturen, die Erforschung unheimlicher Plätze machen dieses Spiel zu einem fesselnden Erlebnis. Die Handlung orientiert sich am gleichnamigen Weltbestseller von JULES VERNE. In einem edlen englischen Club schließt der leicht angetrunkene Philias Fogg eine unglaubliche Wette ab. Er behauptet, die Erde im Jahre 1872 ohne fremde Hilfe zu umrunden. Diese Wette, von den Clubmitgliedern höhnisch belächelt, entwickelt sich zu einem Abenteuer auf Leben und Tod.

Erhältlich für:
COMMODORE 64, ATARI ST – XE/XL, AMIGA



BAD CAT

Los Angeles, 1984. Die Stadt rüstet sich für die olympischen Sommerspiele. Große Leute halten ebenso große Reden, alles ist gerichtet für die Besuchermassen. Doch da sind noch die streunenden Großstadtkatzen, bisher von allen mißachtet, organisieren sie eine Konkurrenzveranstaltung. Keiner wird dieses Gebaren der Katzen so schnell vergessen, denn überall in der Stadt treffen sich wilde Katzenhorden um die ausgefallensten Wettkämpfe zu veranstalten. Wird BAD CAT ihrem Namen alle Ehre machen?

Erhältlich für:
COMMODORE 64, AMIGA



THE GREAT GIANA SISTERS

Die kleine Giana schläft tief und fest. Plötzlich beginnt sie zu träumen, sie befindet sich in einer völlig verrückten Fantasiewelt. Unheimliche Wesen begegnen Ihr dort, die Landschaften sind voller Tücken und Geheimnisse. Dauernd entdeckt Sie neue Geheimgänge, wundersame Pflanzen und Kreaturen. Doch das eigentlich Schlimme ist die Tatsache, daß Sie aus dem Traum nur wieder zurückkehren kann, wenn Sie die mysteriöse Landschaft komplett durchquert. Da sollte ein Gentleman doch wohl helfen – oder?

Erhältlich für:
COMMODORE 64, AMIGA, ATARI ST

INFO-Coupon

Gegen Einsendung dieses Coupons und DM 5,– in Briefmarken erhalten Sie unseren Gesamtkatalog sowie ausführliches Infomaterial.

Bitte Computertyp ankreuzen:

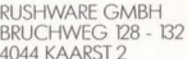
AMIGA ☐
ATARI-ST ☐
COMMODORE 64 ☐
SCHNEIDER CPC ☐

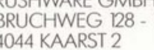
Name:

Straße/Nr.:

PLZ/Ort:

Bitte sofort absenden an:




RUSHWARE GMBH
BRUCHWEG 128 - 132
4044 KAARST 2

Pro Ski Simulator

Schneider CPC (Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Code Masters
Power-Wertung: 4

In Billigspiel-Kreisen haben die Gebrüder Oliver bereits einen guten Namen: Sie schrieben den Budget-Bestseller »Grand Prix Simulator« (siehe auch Test in dieser Ausgabe), der seit Monaten in den britischen Charts ganz vorne liegt. Das neue Programm der beiden Jungs ist der »Pro Ski Simulator« und zur Zeit nur für den CPC erhältlich. Ein Spieler oder zwei Spieler gleichzeitig können ihr Wintersport-Talent auf acht Pisten beweisen. Spielt man alleine, tritt man gegen einen Computer-Fahrer an.



Sobald der Startschuß erfolgt ist, scrollt der Bildschirm langsam, aber sicher von oben nach unten - egal, ob Sie noch im Bild sind oder nicht! Wer bummelt, wird einfach erbarmungslos aus dem Bild gescrollt und kann sich nur noch an einer Art Übersichtskarte orientieren. Ein etwas merkwürdiger Gag, der vor allem am Anfang ein wenig frustriert.

Wer eine Piste weiterkommen will, muß die Slalomtore passieren und innerhalb eines Zeitlimits das Ziel erreichen. Je schneller, desto punkteträchtiger.

Im Budget-Bereich ist der Pro Ski Simulator fast konkurrenzlos, denn diese Sportart wurde von Billigspiel-Anbietern bislang übersehen. Das Programm hält aber nicht, was die Spielidee verspricht. Die Grafik ist hübsch gezeichnet, doch der Spielfluß zu langsam. Scrolling auf dem CPC ist nicht leicht zu programmieren, aber gar so schlafmützig wie bei Pro Ski Simulator muß es wirklich nicht ausfallen. Die Steuerung ist zudem sehr gewöhnungsbedürftig. Darüber kann auch die flotte Sprachausgabe nicht hinwegtäuschen.

Ohne das Schlummer-Tempo wäre das Spiel ein echter Knaller, doch so ist es nur Sportspiel-Sammlern zu empfehlen. Das Vergnügen kostet allerdings auch nur einen Zehner. Eine Investition, die sich vor allem beim Spiel zu zweit allmählich amortisiert. (hl)



Mike - The Magic Dragon

Der kleine Drachenjunge »Mike« wurde vom bösen Professor Dragan Drachenklau entführt. Dieser Hundling will ihn doch glatt für seine lebensgefährlichen Experimente mißbrauchen. Doch zum Glück konnte sich Mike von seinen Ketten befreien und muß nur noch den Ausgang finden. Leider ist das einfacher gesagt als getan.

In jedem Raum des Schlosses finden sich unter anderem Roboter, Tretminen oder Energiebarrieren. Zudem kann Mike ein Zimmer erst dann verlassen, wenn er den Schlüssel und ein Codewort gefunden hat. Um an den Schlüssel zu gelangen, muß man alle Kristalle aufsammeln, die sich in dem Raum tummeln. Das Codewort besteht aus drei Buchstaben, die Mike in der richtigen Reihenfolge aufklauben sollte. Das gesuchte Wort hat übrigens immer etwas mit Computern zu tun.

In der Praxis sieht das so aus, daß in jedem Raum zahlreiche Leitern und Plattformen sind, feste und bewegliche, auf denen die gesuchten Gegenstände liegen. Eine Berührung mit seinen Feinden sollte Mike vermeiden, denn er hat nur wenige Versuche, aus dem Schloß zu entkommen. Vorsicht ist auch beim Springen von Plattform zu Plattform geboten. Stürzt Mike ab, hilft nur noch ein Fallschirm. Zu dumm, daß davon nur wenige zur Verfügung stehen.

»Mike - The Magic Dragon« entpuppt sich als grafisch aufgefrischte Variante von Kletterspiel-Klassikern wie »Miner 2049er« oder »Jumpman«. Leider blieb der Spielwitz teilweise auf der Strecke. So schön die Hintergrund-Grafiken auch sind, begeistern konnte Mike nicht. Die Pixel-genauen Sprünge sind nicht jedermans Sache. Trotzdem ist Mike auf dem Amiga momentan das relativ beste Spiel dieser Sorte, da es noch so gut wie keine Konkurrenten gibt. (mg)

Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Kingsoft
Power-Wertung: 5.5

Space Ranger

Amiga
39 Mark (Diskette) ★ Mastertronic
Power-Wertung: 4.5

Das kommt auch nicht alle Tage vor: Bei »Space Ranger« geht es in erster Linie darum, niedliche Lebewesen vor einer drohenden Versklavung zu bewahren. Natürlich läßt es sich dabei nicht vermeiden, den Laser zu gebrauchen und die Sklavenhändler und deren Handlanger unschädlich zu machen.

Erinnert Sie die Aufgabenstellung an einen sehr erfolgreichen, schon etwas älteren Spielautomaten? Fein, dann haben Sie ins Schwarze getroffen. Space Ranger ist nicht mehr und nicht weniger als eine grafisch aufgemotzte Neuauflage von »Defender«, das vor einigen Jahren die Spielhallen-Freaks begeistert hat. Sie flitzen über die horizontal scrollende Planetenoberfläche hinweg und suchen nach den verängstigten Lebewesen, die gerettet werden sollen. Zahlreiche Bösewichte versuchen dies zu verhindern. Auf einem Scanner sieht man, wer sich gerade wo tummelt.

Ihre Dienste werden auf dem Planeten Zyphoor, Josphoor und Carvix gebraucht. Jede Welt wartet mit ihrem Schurken auf, die teilweise sehr lustig aussehen. Auf Carvix ist es zum Beispiel sehr kalt. Schnee und Eis gibt es in Hülle und Fülle. So kann es durchaus vorkommen, daß jemand mit Schneebällen nach Ihnen wirft.



Leider erreicht dieser Defender-Verschnitt bei weitem nicht die Klasse seines Vorbilds. Die drei grafisch unterschiedlichen Planeten samt Lebewesen sind zwar optisch ganz nett anzusehen - spielerisch bietet Space Ranger nur magere Durchschnittskost. Der gerühmte Soundchip Amiga muß sich ziemlich vernachlässigt vorkommen. Außer ein paar Bumm-Bumm-Geräuschen gibt er nichts von sich. Wer unbedingt ein Spiel dieser Art für seinen Amiga haben will, der kommt an Space Ranger momentan nicht vorbei.

Zum einen gibt es zur Zeit nichts Besseres und zum anderen ist es auch verhältnismäßig preiswert. Leider ein Spiel der verschenkten Möglichkeiten, denn die Ansätze zu einer guten Ballerei sind da.(mg)



Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.



Best of Grafik Vol. 1

Giga-CAD Unschlagbare 3D-Konstruktion auf dem C 64 · ***Hi-Eddi*** Das Super-Zeichen- und Malprogramm · ***Title Wizard*** Giga-CAD-Filme für eigene Vorspänne · ***Pic-Loader*** Verwenden Sie Hi-Eddi-Grafiken für eigene Programme · ***Hi-Maus*** Maus-Treiber für Hi-Eddi · ***Hi-Spiegel*** Spiegeln Sie beliebige Ausschnitte einer Grafik · ***Filmconverter*** Giga-Cad-Filme können mit diesem Programm in das Hi-Eddi-Format umgewandelt werden · ***Druckeranpassungen für Hi-Eddi:*** Printer/Plotter VC 1520, MPS-801/802/803, Seikosha GP 700VC, Star NL-10, Commodore-Plotter VC 1520, C.Itoh-8510, C.Itoh Riteman C+

1 Programmdiskette für C 64/ C 128
1 Demonstrationsdiskette für Giga-CAD
Bestell-Nr. 38701 sFr 44,90*/öS 499,-* **DM 49,90***



Best of Grafik Vol. 2

Grafik 2000 43 neue Grafikbefehle für Ihren C 64 · ***Provic 64*** 32 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm · ***Grafic-Calc*** Professionelle Business-Grafik – vom Säulen- zum Kuchendiagramm · ***3D-Grafik-Master*** Drehen dreidimensionaler Körper in Echtzeit · ***MPS-Support*** Profi-Auflösung für MPS-Drucker · ***Epson-Support*** Grafik-Befehlserweiterung für Ihren Drucker · ***Scroll-Machine*** Ruckfreie Scroll-Routine zum Einbinden in eigene Spiele · ***Pseudo-Scroll*** Eine Routine, mit der Sie Bewegung ins Spiel bringen · ***Fractal-Berge*** Bizarre Landschaften aus dem Computer · ***Grafik-Wandler*** Rechnet Hires-Grafiken in Lores-Bilder um · ***Lores zu Hires*** Transportiert Textbildschirme in hochauflösende Grafik · ***Pic-Loader*** Grafikdieb für Printshop und Printmaster · ***Hardmaker*** Raubt und druckt Zeichensätze und Hires-Grafiken aus professionellen Programmen · ***Hardcopy-Routinen*** Super-Treiber für MPS 801, Epson, VC 1520 und CP-80X

1 Diskette für C 64/ C 128
Bestell-Nr. 38702 sFr 34,90*/öS 399,-* **DM 39,90***



Best of Grafik Vol. 3

Hires-Master Die wohl schnellste Grafikerweiterung · ***Sprite + Grafik-Basic*** Mehr als 100 neue Befehle für Ihren C 64 · ***3D-Schach-Grafik*** Tolle Befehle zur Schachprogrammierung · ***IRQ-Basic*** Grafik und Musik im Interrupt · ***Game-Basic*** Neue Befehle zur Programmierung von Spielen · ***Kudi 64*** Mathematische Funktionen grafisch dargestellt · ***Shapes 64*** Bringen Sie Bewegung ins Bild · ***Apfelmännchen*** Bilder aus einer anderen Dimension · ***3D-Movie-Maker*** Trickfilme in der vierten Dimension · ***Chartset-Master*** Zeichensatzgenerator mit über 100 Befehlen · ***Graphic-Art*** Editor als Antwort auf das Sprite-Problem · ***Super-Hardcopy*** Unschlagbare Druckqualität für Epson-Drucker · ***Epson-Plotter*** Matrixdrucker simuliert Plotter · ***Hardcopy-Programme*** für Epson-Drucker, Star SG-10, MPS 801/802/803

1 Diskette für C 64/ C 128
Bestell-Nr. 38703 sFr 34,90*/öS 399,-* **DM 39,90***

Jetzt lieferbar:

Adventure-Pack Vol. 1

Robox
Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure
Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, enstand der Haß auf alles lebende. Er befahl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches leben des Universums zu vernichten. Ihre Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Sie dies tun, bleibt Ihnen überlassen.

Scotland Yard
Spannendes Kriminal-Adventure
Begeben Sie sich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lassen Sie sich engagieren bei Scotland Yard. Verhören Sie Tatverdächtige, prüfen Sie deren Alibis und verfolgen Sie die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Ihre Beförderung zum Oberinspektor.
Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruieren Sie weitere Verbrechen und geben damit Ihren Freunden harte Nüsse zu knacken.
3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C 64/ C 128
Bestell-Nr. 38704 sFr 24,90*/öS 299,-* **DM 29,90***

*Unverbindliche Preisempfehlung

The Best of Floppy Tools Volume 1

Lieferumfang: Anleitungsheft · 5¼"-Diskette (1541-Format)
Disc-Wizard Directory-Sort, Diskmonitor, Text-Search u.v.m. · ***Copy + Parallel***-Backup-Kopierprogramm · ***Super-Copy*** Komfortables File-Kopierprogramm · ***Thirty Seconds*** Blitzschnelles Backup-Kopierprogramm für C 128 · ***FMON 1541*** leistungsfähiger Floppy-Monitor · ***Disk-Monitor*** kurzer Disk-Monitor für C 64 · ***Ultraload/-boot Plus*** Software-Speeder und Autostart-Generator für Schnellader · ***EX-SMON-DOS*** brennfähige EPROM-Version des Betriebssystems · ***Datawork Basic*** Komfortable Befehlserweiterung für Floppy- und Dateizugriffe · ***Disk-Manager*** Verwaltet bis zu 6500 Programme · ***CP/M <-> CBM*** Einfacher Datenaustausch zwischen CP/M- und 1541-Format · sowie weitere Super-Utilities
Hardware-Voraussetzung: C 64/C 128, Floppy 1541/1570/1571
Bestell-Nr. 38706 sFr 44,-*/öS 490,-* **DM 49,–***

The Best of Floppy Tools Volume 2

Lieferumfang: Anleitungsheft · 5¼"-Diskette (1541-Format)
ProDisc Komfortable Diskettenverwaltung in Assembler · ***Master-Copy*** Backup-Kopierprogramm · ***Dual-Filecopy*** File-Kopierprogramm für zwei Laufwerke · ***Trackcopy*** Einfaches Kopieren und Formatieren von einzelnen Tracks · ***Tornado-Copy*** Schnelles Backup-Programm für einseitig bespielte Disketten · ***Disk Mon 64*** Professioneller Floppy- und Diskettenmonitor · ***Hypra-Load/Save*** Software-Speeder für C 64 · ***Hypra-Perfekt*** Hypra-LOAD/SAVE eingebunden ins Betriebssystem · ***EXOS V3*** Leistungsfähiges Betriebssystem für den C 64 · ***Disk-Searcher*** Findet sehr schnell beliebige Zeichenketten auf Diskette · ***File-Manager*** Befehlserweiterung zur Verwaltung von Disketten · ***Super-Autostart*** Autostart-Generator mit Verschlüsselungs-Routine · sowie weitere Super-Utilities
Hardware-Voraussetzung: C 64/C 128, Floppy 1541/1570/1571
Bestell-Nr. 38707 sFr 44,-*/öS 490,-* **DM 49,–***



Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Dieses Markt&Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel.

710267

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Eine bunte Mischung aus Sportspielen, Geschicklichkeit-Tests und brandaktuellen Spielautomaten-Umsetzungen erwartet Euch auch diesmal in der Videospiel-Rubrik von Power Play.

Eigentlich sollte man meinen, daß in der Nach-Weihnachtszeit wenig neue Spiel-Module veröffentlicht werden. Dieses Mal haben sich die Hersteller anscheinend nicht an die Regel gehalten. Anders ist es wohl kaum zu erklären, daß wir erneut große Probleme hatten, alle Neuheiten gebührend zu berücksichtigen.

Für das Sega Master System testen wir neben der Fortsetzung zu »Fantasy Zone«, die Umsetzung des Automaten-Knallers »Afterburner«. Sage und schreibe 4 MBit (512 KByte) schlummern in dem handlichen Modul. Mit »nur« 2 MBit muß »Alien Syndrome«, eine weitere Spielautomatenumsetzung, auskommen. Zwei Sport-Simulationen, »Great Basketball« und »Great Golf«, sowie »Teddy Boy« und »Kung Fu Kid« runden den großen Sega-Teil ab.

Für Fans des Nintendo Entertainment-Systems haben wir einen besonderen Leckerbissen auf Lager. Exklusiv in Power Play wird der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo getestet. Dazu gesellt sich ein Bericht über die Nintendo-Lichtpistole »Zapper«, die wir zusammen mit den ersten beiden Spielen dafür vorstellen. »Slalom«, »Pinball« und das niedliche »Clu Clu Land« sind auch mit von der Test-Partie. Für das Atari VCS 2600 stellen wir den Dauerbrenner »Real Sports Tennis« vor. Nicht weniger interessant ist die zweite Flipper-Simulation für das 2600. Der legendäre »Midnight Magic« liegt als Umsetzung für das VCS vor.

Das Atari XE-System läßt leider immer noch auf sich warten. Der letzte Stand der Dinge war der, daß das Spiel-System als Komplettpaket (Grundgerät mit eingebautem »Missile Command«, Lichtpistole, Tastatur und die Module »Flight Simulator II« und »Bug Hunt«) zum Preis von 359 Mark im Februar verkauft werden soll.(mg)

Kung Fu Kid

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	6	★★★★★★
Sound	4	★★★★
Power-Wertung	3.5	★★★½

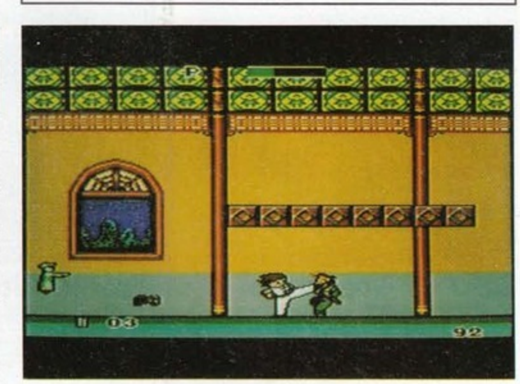
Ihr Kung Fu-Lehrmeister Tayron, dem Sie so viel verdanken, ist vor kurzem ermordet worden. Ein gewisser Madanda ist dafür verantwortlich. Diese abscheuliche Tat darf natürlich nicht ungestraft bleiben. Es liegt an Ihnen, den Tod von Tayron zu rächen.

Doch bevor Sie Madanda in seiner Burg »Lion's Castle« direkt gegenüberstehen und im Kampf Mann gegen Mann besiegen können, warten Horden von Madandas treuen Untertanen. Zum Glück besitzen Sie einen geheimnisvollen Talisman, der Ihnen übernatürliche Kräfte verleiht.

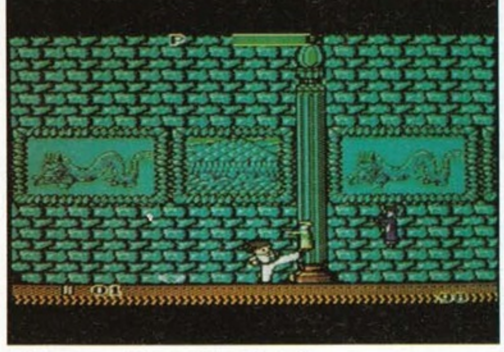
Im Spiel steuern Sie den tapferen Kung Fu-Kämpfer Wang. Sieben Runden voller Hinterhälte und Gefahren stehen ihm bevor. Das Spielfeld scrollt mal von rechts nach links, mal von oben nach unten. Am Ende eines Levels wartet zu allem Unglück noch ein Superschurke (oder auch zwei), der den Zutritt zur nächsten Runde versperrt.

Die beiden Feuerknöpfe leisten auf dem Weg zu Madanda gute Dienste. Wird Knopf eins gedrückt, springt Wang über Hindernisse oder Gegner. Mit Knopf zwei können Sie sich gegen die Widerlinge zur Wehr setzen (Hau-Ruck). Dabei ist auch der Talisman sehr nützlich. Schleudert man ihn auf seine Feinde, werden diese kampfunfähig. Leider stehen nicht unendlich viele Talismane zur Verfügung.

Für jede Runde gibt es ein Zeitlimit. Eine bestimmte Anzahl von Treffern hält Wang aus, ohne daß es negative Auswirkungen auf seine körperliche Fitneß hat. Allzu viele Schläge sollte man aber nicht einstecken, denn drei Leben sind schnell verbraucht. (mg)



Immer auf die Kleinen: »Wang« wird von beiden Seiten angegriffen



Je höher der Level, desto schöner die Grafik

Martin: »Kung Fu-Kitsch«

Die Japaner können von solchen Spielen anscheinend nicht genug bekommen. Ich persönlich habe von diesem Zeug allmählich die Nase voll.

Kung Fu Kid ist ein recht eintöniges Geschicklichkeitsspiel und keinesfalls eine anspruchsvolle Kung Fu-Simulation. Wer auf solche Spiele steht, soll damit glücklich werden. Nette Grafik, viele Gegner – alles gut und schön, aber ich würde zum Beispiel »My Hero« diesem Spiel jederzeit vorziehen.

Kung Fu Kid ist eindeutig einer der schwächeren Titel für das Sega-System. Es spielt sich zwar anfangs ganz gut, aber wenn man alle sieben Runden geschafft hat, verliert es deutlich an Reiz. Da ich nach ein paar Stunden Spielzeit schon in den sechsten Level gekommen bin, dürfte der Spielspaß wohl schon nach ein paar Wochen vorbei sein.



Afterburner

Sega Master System
zirka 80 Mark (Vier Mega Cartridge) ★ Sega

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	5
Power-Wertung	5

Die Spielhallen-Freaks hat »Afterburner« im Sturm erobert. Wird das 512-KByte-Modul für das Sega Master System genauso einschlagen?

Mit der »Afterburner«-Umsetzung für das Sega Master System stellt Sega gleich zwei Rekorde auf. Zum einen gab es noch nie ein Steckmodul für ein Videospiel-System, das satte 512 KByte Programmspeicher bietet. Zum anderen war der Zeitraum zwischen der Vorstellung des Spielautomaten und der Umsetzung für zu Hause, sei es für Computer oder Videospiel, noch nie so kurz.

Natürlich muß die Sega-Version ohne die beliebte Hydraulik auskommen. Am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert. Sie düsen mit Ihrem Abfangjäger über verschiedene Gebiete hinweg, und müssen alles abschießen, was Ihnen in der Luft oder am Boden entgegenkommt. Die gegnerischen Flugzeuge greifen zum Großteil im Formationsflug an. Sie nähern sich sowohl von vorne als auch von hinten. Zur Verteidigung stehen neben dem Maschinengewehr auch Raketen in unbegrenzter Stückzahl zur Verfügung.

Leider wurden nicht alle Spielelemente, die man vom Arcade-Original her kennt, übernommen. Die Landung im Urwald und der Versorgungs-Flieger sind zum Beispiel vorhanden. Dagegen fehlt eine der mitreißendsten Szenen, der Flug durch den Canyon.

Erfreulicherweise flimmern bei Afterburner die Sprites nicht, wenn sehr viele Objekte nebeneinander auf dem Bildschirm sind. Auch die von »Space Harrier« gewohnten unschönen Überschneidungen der Objekte kann man nicht feststellen. Das Modul wird in Deutschland übrigens erst Ende März erscheinen, zu unserem Test stand uns ein Vor-Produktionsmuster zur Verfügung. (mg)



Ready for take off – der Afterburner hebt ab

Na ja...

Nun hat Sega den Afterburner auch auf sein Videospiel-System losgelassen. Bei mir hinterläßt der »Nachbrenner« allenfalls Sodbrennen, denn an spielerischer Einfalt ist das Programm kaum zu überbieten.

Ähnlich wie bei »Out Run« kaschiert der Automat das armselige Spielprinzip durch Hydraulik, Edel-Grafik und Hitparaden-verdächtige Musik. Und obwohl sich die Programmierer bei der Umsetzung sehr viel Mühe gegeben haben, ist Afterburner auf dem Master System eine langweilige Angelegenheit – die Hardware kann's halt nicht besser.



Afterburner ist, ähnlich wie »Space Harrier«, ein Spiel, an dem sich die Geister scheiden. Wenn Sie Space Harrier schon nicht mochten, sollten Sie die Finger von Afterburner lassen. Wer sich an dem simplen Spielprinzip nicht stört und Action satt mag, wird von der gelungenen Umsetzung des Arcade-Hits beeindruckt sein.

Ich hätte es nicht für möglich gehalten, daß die Sega-Version dem Automaten-Original so nahe kommt. Auch wenn die Qualität der Automaten-Musik und die Hydraulik fehlen. Damit geht natürlich viel Spielspaß flöten. Trotzdem ist Afterburner eines der Sega-Cartridges, das momentan bei mir mit am häufigsten in den Modulschacht wandert. Die Grafik ist farbenfroh und die Flugzeuge und Schüsse ansprechend animiert. Das Spielgefühl ist nach wie vor super, und, sehr wichtig, allein das fliegerische Können entscheidet über den High-Score.

Ein kurzes Testspiel vor dem Kauf kann allerdings nicht schaden, denn Afterburner trifft sicherlich nicht jedermanns Geschmack.



Burn, Baby, Burn: Schnelle 3D-Grafik beim Duell über den Wolken

Fantasy Zone II

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Wertung	Punkte
Grafik	8
Sound	6.5
Power-Wertung	7.5

Neues aus der »Fantasy Zone«: Der drollige Held Opa-Opa muß in der Fortsetzung des Action-Klassikers wieder mal den Retter vom Dienst spielen.

Die »Fantasy Zone« ist ein Imperium von friedliebenden Welten, die durch Warp-Felder miteinander verbunden sind. Als die Fantasy Zone angegriffen wurde, sorgte Opa-Opa (kein zweifacher Großvater, sondern ein japanischer Name für den Held dieses Spiels) wieder für Ordnung. Nur gut, daß sich der fliegende Retter vom Dienst nicht zur Ruhe gesetzt hat, denn in »Fantasy Zone II« greifen die Blackhearts wieder an. Kann Opa-Opa auch diesmal die Bösewichter besiegen?

Die Fantasy Zone besteht aus acht Welten, von denen jede wiederum drei bis fünf Abschnitte hat. Addiert man alles zusammen, kommt man auf stattliche 36 Levels. In ihnen flattern die niedlich aussehenden, aber gefährlichen Invasoren herum. Wie beim ersten Fantasy Zone muß Opa-Opa alle Generatoren abschießen, aus denen die Monster kommen. Erst wenn alle vernichtet sind, trifft er das Ober-Monster und darf zur nächsten Welt, nachdem er es besiegt hat.

Für das Abschießen von Monstern und Generatoren erscheinen Münzen und Geldscheine. Geld ist für Opa-Opa sehr wichtig, denn nur mit barer Münze kann er sich Extra-Waffen, Zusatzleben und schnellere Antriebe in Läden kaufen.

Spielprinzip (horizontal scrollende Ballerei) und sogar fast alle Extrawaffen sind bei Fantasy Zone II gleichgeblieben. Neu ist zum Beispiel das »Continue«-Extra. Kauft man es, darf man das Spiel einmal an der Stelle fortsetzen, an der man zuvor sein letztes Leben verlor. In drei Welten gibt es sogar versteckte Läden, die man erst einmal entdecken muß. Levels, Gegner und Grafiken sind natürlich neu gestaltet und gemalt worden. (hl)



Runde 4 ist ebenso bunt wie gefährlich



Das wabbelige Sega-Joypad kann man bei diesem Programm getrost verheizen. Spielen Sie Fantasy Zone II unbedingt mit einem guten Joystick; Sie können dann zwar keine Bomben werfen, aber viel exakter steuern – Opa-Opa wird's danken.

Spielerisch bietet das Modul kaum Unterschiede gegenüber dem Vorgänger, was mich doch ein wenig enttäuscht hat. Wer ab der dritten Welt ein Leben (und damit alle Extras) verliert, sieht sehr arm aus. Ohne Zusatzantrieb segnet man schnell das Zeitliche, wenn nicht gerade ein Laden in der Nähe ist.



Auf der einen Seite haben es sich die Programmierer wirklich leicht gemacht. Die acht Welten sind zwar wesentlich größer als beim ersten Fantasy Zone und Landschaften sowie Sprites toll gezeichnet, aber ansonsten unterscheidet sich das Spiel nicht wesentlich vom Vorgänger. Etwas mehr Ideenreichtum durfte man schon erwarten.

Betrachtet man Fantasy Zone II alleine, präsentiert es sich als absolutes Spitzenspiel. Für mich ist es sogar eines der drei besten bislang erhältlichen Sega-Module.

Von den vielen Extras (wenigstens einige davon sind neu) über die »Warp«-Felder und geheimen Shops, bis hin zu den Oberschurken am Ende jeder Welt – Action-Freunde kommen bei Fantasy Zone II voll auf ihre Kosten. Da wird geballert, bis der Feuerknopf schmilzt. Wer den ersten Teil nicht hat, sollte hier unbedingt zugreifen.



Opa-Opa wird von einer kompletten Formation angegriffen


Soyka
DATEN TECHNIK
Public-Domain-Software anfragen!
Grafik & Animation
Aegis Animator mit Images 217.-
Aegis Art Pak 57.-
Aegis Draw 237.-
Aegis Draw Plus 437.-
Aegis Images 67.-
Aegis Impact 147.-
Aegis Video Titler 167.-
Animate 3D 257.-
Apprentice Animation 557.-
Calligrapher 197.-
Deluxe Paint II 197.-
Deluxe Paint II (deutsch) 247.-
Deluxe Paint II Art Disk V2 57.-
Deluxe Video V1.2 197.-
Deluxe Video V1.2 (deutsch) 247.-
Digi Paint 97.-
Dynamic CAD 887.-
Express Paint 157.-
Forms in Flight 157.-
Page Flipper 87.-
Pro Video CGI 357.-
Sculpt 3D 177.-
Videoscape 3D Amiga 277.-
Lehrprogramme
Aesop's Fables 97.-
Fraktion Aktion 87.-
Keyboard Cadett 77.-
Mathtalk Fractions 87.-
Typing Tutor / Word Invader 67.-
Word Master - Vocabulary Builder 87.-
Tools und Utilities
Award Maker 87.-
Buisness Card Maker 107.-
CLI Mate V1.2 67.-
DIGA 127.-
Grabbit 67.-
Logic Works 247.-
Marauder II 67.-
Metacomco Shell 127.-
Metacomco Toolkit 97.-
Newio 497.-
Newio Developer Version 977.-
Pitmate 117.-
Project D 87.-
Zing 147.-
Zing Keys 87.-
Zumafonts VOL I-III 67.-
Literatur
Amiga 3D-Grafik und Animation 69.-
Amiga Assembler Buch 59.-
Amiga C in Beispielen 69.-
Amiga DOS Manual 79.90
Amiga Programmier-Handbuch 69.-
Amiga Superbase Personal Praxis-Buch 49.-
Amiga Systemprogrammierung in C 59.-
Amiga Programmierpraxis mit MS Basic 59.-
Das Amiga 500 Buch 49.-
Das Amiga Handbuch 59.-
Das Amiga-DOS-Handbuch 59.-
Das C-Buch 79.-
DELUXE Grafik auf dem Amiga 49.-
Der Einstieg in C 60.-
Grafik auf dem Amiga 49.-
Hardware Reference Manual 62.50
Intuition Reference Manual 62.50
Kommentiertes ROM-Listing Amiga 1 69.-
Kommentiertes ROM-Listing Amiga 2 69.-
M 68000 Familie Bd. 1 79.-
M 68000 Familie Bd. 2 69.-
Manual Paket 4 Stck. 260.-
Programmieren in Amiga-Basic 59.-
ROM KERNEL Ref. Manual Libr. & Dev. 88.-
ROM KERNEL Reference Manual: Exec 62.50
FB1 (Bausatz einer 3.5" Einzelfloppy) 275.-
FB1 (s. o. jedoch mit Gehäuse) 297.-
F1 (anschlußf. 3.5" Einzelfloppy) 329.-
F2 (anschlußf. 3.5" Doppelfloppy) 599.-
Dateiverwaltung
Acquisition 597.-
Analyse V2.0 277.-
Brainstorm 137.-
db man 277.-
Logistix 377.-
LPD Filer 247.-
LPD Planer 247.-
Maxiplan 297.-
Organize 197.-
Superbase 277.-
Superbase Professional 297.-
VIP Professional 487.-
Unterhaltungs-Software
A Mind Forever Voyaging 77.-
Adventure Construction Set 67.-
Alien Fires 77.-
Alternate Reality the City 77.-
Amiga Karate 67.-
Arazok's Tomb 57.-
Archon 67.-
Archon II 67.-
Arctic Fox 67.-
Arena & Brattacas 77.-
Autoduel 97.-
Backslash 57.-
Bad Cat 51.-
Balance of Power 77.-
Bard's Tale 87.-
Beat it! 27.-
Bio Timer 67.-
Black Cauldron 77.-
BMX Challenger 27.-
Borrowed Time 67.-
Bridge 4.0 67.-
Bureaucracy 77.-
California Games 77.-
Challenger 27.-
Championship Baseball 67.-
Championship Basketball 2 on 2 67.-
Championship Football 67.-
Championship Golf 67.-
Chessmaster 2000 77.-
City Defence 27.-
Cogan's Run 47.-
Cruncher Faxtory 27.-
Dark Castle 77.-
Deep Space 77.-
Defender of the Crown 77.-
Deja Vu 87.-
Demolition 27.-
Der Hauch des Todes (007) 57.-
Detonator 67.-
Donald Duck's Playground 47.-
Dr. Fruit 27.-
Earl Weaver Baseball 87.-
Emerald Mine 27.-
Emetic Skimmer 47.-
Faery Tale 77.-
Ferrari Formula One 77.-
Feud 27.-
Fire Power 57.-
Flight Path 737 27.-
Flightsimulator II 97.-
Flip Flop 27.-
Football Fortunes (Brian Clough's) 57.-
Fortress Underground 27.-
Galactic Invasion 47.-
Garrison 67.-
Garrison II 67.-
Gaunclet 67.-
Gee Bee Air Rally 61.-
Golden Oldies 57.-
Goldrunner 77.-
Grand Slam 87.-
Grid Start 27.-
Gridiron Football 107.-
Guild of Thieves 77.-
Gunship 77.-
Hacker 67.-
Hacker II 77.-
Halley Project 87.-
Hardball 87.-
Hitchhikers Guide to Gallaxy 67.-
Hole in one Golf 77.-
Hollywood Hijinx 77.-
Hollywood Poker 47.-
Indoor Sports 77.-
Insanity Fight 77.-
International Karate 67.-
Into the Eagle's Nest 67.-
Jinks 57.-
Jump Jet II 47.-
Kampfgruppe 107.-
Karate Kid II 67.-
Karate King 37.-
King of Chicago 87.-
King's Quest I 87.-
King's Quest II 87.-
King's Quest III 87.-
Knight Orc 67.-
Land of Legends 87.-
Las Vegas 27.-
Leader Board 67.-
Leisure Suit Larry 87.-
Leviathan 57.-
Little Computer People 57.-
Marble Madness 67.-
Mean 18 87.-
Mike - The Magic Dragon 27.-
Mind Shadow 77.-
Mindbreaker 27.-
Mission Elevator 57.-
Möbius 77.-
Mouse Trap 51.-
Ninja Mission 27.-
OGRE 77.-
One on One 77.-
00 Topos 67.-
Phalant II 27.-
Pac Boy 27.-
Phalanx 27.-
Phalanx II 27.-
Phantasie 67.-
Phantasie II 67.-
Phantasie III 67.-
Pinball Wizard 47.-
Planetarium 97.-
Plutos 57.-
Portal 87.-
Powerpack 57.-
Programm des Lebens 147.-
Q Ball 67.-
Quintett 87.-
Quiwi 57.-
Return to Atlantis 87.-
Rocket Attack 27.-
Shadowgate 77.-
Shanghai 77.-
Shooting Star 27.-
Sinbad 77.-
Sky Fighter 57.-
Space Battle 27.-
Space Fight 27.-
Space Port 57.-
Space Ranger 27.-
Star Glider 77.-
Strip Poker 27.-
Strip Poker (Artworx) 77.-
Super Huey 77.-
Swooper 59.-
Tass Times 77.-
Temple of Apshai Trilogy 77.-
Terrorpods 67.-
Testdrive 77.-
Thai Boxing 27.-
The Final Trip 21.-
The Pawn 87.-
The Surgeon 137.-
Turbo 47.-
Typhoon 67.-
Ultima IV 107.-
Ultima III 107.-
Uninviced 77.-
Video Vegas 67.-
Western Games 57.-
Winter Games 67.-
World Games 77.-
Programmiersprachen
AC Basic 377.-
AC Fortran 467.-
AMIGA C 247.-
AMIGA Macro Assembler 177.-
Aztec C Commercial V3.4B (V3.6) 887.-
Aztec C Developers Version V3.4B (V3.6) 477.-
Aztec C Personal V3.4B (V3.6) 367.-
Cambridge LISP 397.-
Devpac Assembler 197.-
K Seka Assembler 137.-
Lattice C Proffesional Pkg 697.-
Lattice C V4.0 (Neu) 397.-
MCC Macro Assembler 167.-
MCC Pascal 227.-
Modula II Commercial 597.-
Modula II Developers 297.-
Modula II Regular Version 177.-
Profimat Assembler 97.-
True Basic 297.-
Textverarbeitung
City Desk 277.-
Deluxe Print 187.-
Deluxe Print II 177.-
Deluxe Write 197.-
Dynamic World 297.-
Flipside 97.-
LPD Writer 197.-
Page Setter 267.-
Printmaster Art Gallery 1+2 57.-
Printmaster Plus 97.-
Prowrite 247.-
Publisher 1000 347.-
Publisher 1000 Plus 287.-
Scribble Plus 187.-
TV Text 187.-
UBM Text V2.2 147.-
Vizawrite V1.06 197.-
Word Perfect V4.1 587.-
Write & File 147.-
AEGIS
AudioMaster
Musik-Programme
Aegis Sonix 147.-
Audiomaster Aegis 97.-
Deluxe Music Construction Set 167.-
Deluxe Music Construction Set 227.-
Hot and Cooljazz (Datendisketten 3 Stück) 57.-
Instant Music 87.-
Music Studio 87.-
Music X 487.-
Rock and Roll (Datendisk) 57.-
ZING!
ZING! KEYS
BASIC
Soyka
DATEN TECHNIK
Bitte beachten:
Wir nehmen kurzfristige Preissenkungen vor!!!
Weitere Artikel in unserem Gesamtkatalog.
Neuerscheinungen aus unserer Sonderliste
Wir führen die komplette Amiga Soft- und Hardware
Hattinger Str. 685 · 4630 Bochum 5
Telefon 0234/41 19 13
41 19 47
Druck + Entwurf PLUM, Kerpen-Sindorf, Tel. 0 22 73 / 5 30 91

Great Golf

Grafik	6
Sound	4
Power-Wertung	5.5

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Zusammen mit »Great Golf« liegen nun schon ziemlich viele populäre Sportarten als Umsetzung für das Sega-Videospiel vor. Diesmal wartet ein Golfplatz mit 18 Bahnen voller Hindernisse und Überraschungen auf Sie.

Zwei Spielvarianten stehen zur Wahl: Ein normales Golfspiel für ein bis vier Personen oder ein spannender Zweikampf. Hierbei gewinnt derjenige, der mehr Löcher für sich entscheidet.

Der Bildschirm ist in zwei Fenster geteilt. Links erkennt man die Spielbahn mit all ihren Tücken aus der Vogelperspektive. Auf dem restlichen Platz sieht man den Golfer und die Bahn aus seiner Sicht.

Mittels der Fußstellung des Golfers bestimmen Sie die Flugbahn des Balles. Anschließend sollte man Windstärke- und -richtung prüfen und via Pfeil die Flugrichtung des Balles festlegen. Zu guter Letzt muß nur noch die Schlagstärke eingestellt werden. Dies wird alles per Joypad erledigt.

Haben Sie alle Faktoren miteinbezogen, steht einem erfolgreichen Schlag nichts mehr im Weg. Wenn nicht, dann findet man den Ball entweder im Gebüsch, im Sandbunker oder im Wasser wieder. Liegt der Ball schließlich nahe genug am Loch, geht das Spiel auf dem Grün weiter. Ein guter Putt – und schon ist eine Bahn geschafft. (mg)

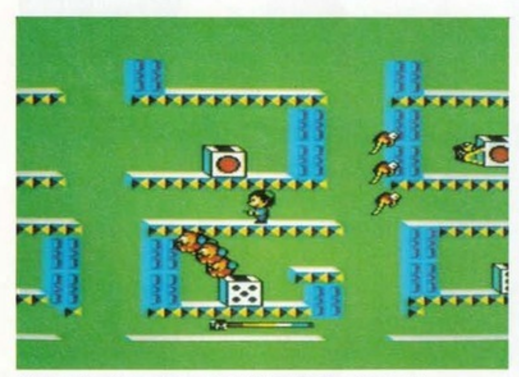


Bald ist's geschafft – die Fahne ist schon in Sichtnähe

Martin: »Par!«

Great Golf fällt im Vergleich zu »Great Basketball« und »Great Volleyball« deutlich ab. Man hat zwar alle wichtigen Spielfaktoren beachtet und kann den Ball theoretisch an jeden beliebigen Ort schlagen, richtiges Golf-Feeling will aber nicht aufkommen. Schade drum, denn die Spielerführung ist wieder einmal hervorragend. Auch bei der 3D-Grafik kann man kaum meckern. Sie ist farbenprächtig und gut gezeichnet, wenn auch etwas langsam. Warum nur ein Kurs parat steht, ist allerdings unverständlich. Irgendwann kennt man die 18 Löcher in- und auswendig.

Wer »nur« das Sega-Videospiel zu Hause hat, und gerne ein Golfspiel haben will, der kann sich Great Golf trotzdem kaufen. Für »Leader Board«-verwöhnte Golfer gibt es aber keinen Grund, sich dieses Modul zuzulegen. Es ist etwas besser als das Nintendo-Golf, kommt aber nicht an Leader Board heran.



Nur nicht nervös werden – jetzt ist der Feuerknopf gefragt

Teddy Boy

Grafik	6
Sound	6
Power-Wertung	6.5

Sega Master System
49 Mark (Sega Card) ★ Sega

Traum oder Alptraum – das ist hier die Frage. Es kommt nur darauf an, wie Sie sich in 50 Labyrinthen gegen all das Getier zur Wehr setzen. So niedlich die Lebewesen teilweise aussehen, sie sind mindestens genauso gefährlich.

In jedem Labyrinth findet man zahlreiche Würfel, die eine Zahl zwischen eins und sechs anzeigen. Aus diesen Würfeln entschlüpfen mit der Zeit die Tiere. Wieviel, hängt von den Augen ab, die der Würfel anzeigt. Ausgerüstet mit einem Gewehr und viel Sprungkraft, müssen Sie alle diese merkwürdigen Geschöpfe paralysieren. Wird eines davon getroffen, verformt es sich zu einer Kugel, die man schnell einsammeln sollte. Verstreicht zuviel Zeit, erholt sich das Tier von dem Schock, und macht Ihnen erneut das Leben schwer.

Bleiben Sie nicht zu lange auf einem Fleck stehen. Der Boden unter Ihren Füßen wird nämlich nach kurzer Zeit wortwörtlich zu heiß und bricht durch. Wer rastet, der röstet.

Das Spielfeld scrollt zwar nach allen vier Richtungen, ist aber trotzdem nicht sehr groß: Was oben rausscrollt, kommt unten wieder rein. Genauso verhält es sich beim Links-Rechts-Scrolling. Bonusrunden, die zum Punkte-Scheffeln dienen, sorgen nach jedem vierten Level für Abwechslung. (mg)

Martin: »Klein aber fein«

Mit reichlich Verspätung kommt Teddy Boy nun endlich auch zu uns nach Deutschland. Für so eine kleine Card (32 KByte) sind 50 Runden eine ganze Menge.

An der leider nur mittelprächtigen Grafik ändert sich zwar in höheren Levels nicht viel, aber immer neue Labyrinthe und viele, viele seltsame Tiere sorgen für Abwechslung. Ich mag Teddy Boy ganz gerne und habe es lange gespielt, obwohl es eigentlich eine recht simple, wenig spektakuläre Ballerei ist.

Wer supertolle und abwechslungsreiche Grafik erwartet, wird allerdings enttäuscht sein. Teddy Boy ist ein nettes, einfaches Spielchen, bei dem man zwar nicht viel denken muß, dafür wird aber mit Spielspaß nicht gegeizt. Alles in allem kein schlechter Tip für Actionfans, die sich ein neues Spiel zulegen wollen.



Sonderhefte im Überblick

Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,– DM mit der beigehefteten Zahlkarte nach Seite 58.

Atari XE/XL, Sinclair, Spectrum



SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder / Turbo Basic zum Abtippen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung / Dokumentation: Alles über den XL



SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs / viele Spiele- und Anwendungslistings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81 / Bauanleitung: Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich / Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau / 3-D-Grundlagen / Listing: Maschinensprache-Monitor



SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene / Programmierkurs CP/M



SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
60 Seiten Listings / Alles über den Joyce / Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Bastelei: Multifunktionskarte im Selbstbau / großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS / Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC



SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Giga-CAD am CPC / Tuning am CPC 464

SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPROMer / Programmiersprachen

Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabelle: alle 68000-Computer / Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmiersprachen für den Atari ST / Umfassende Amiga-Software-Übersicht



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitizer: Bilder aus Bits und Bytes / Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Malprogramme auf einen Blick / Golem: Programmier-Projekt für den Atari ST



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger Assembler



SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kurse/ST-verständlich Spielelistings



SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung / 1st Word komfortabler machen / Simulationen

Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Knüller des Jahres '86 / Spiele-Tips / Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter der Lupe / Spiele per DFÜ / Rückkehr der Video-Spiele



SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle Spiele-Tests / Hallo Freaks: Spiele-Tips für Insider

Programmiersprachen



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIER-SPRACHEN
Listings: Forth- und Pilot-Interpreter / Kurse: C, Pascal, Forth

Software/Hardware



SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.



SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer, Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und...

Great Basketball

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	6.5
Sound	7
Power-Wertung	6.5

Neues auf dem Sportspiel-Sektor: Mit Great Basketball wird der Kampf um die Sega-Weltmeisterschaft eröffnet.

Haben Sie schon mal die »Harlem Globetrotters«, die amerikanischen Super-Basketballer gesehen? Dann waren Sie bestimmt von den gezeigten Kunststücken begeistert. Dank »Great Basketball« dürfen sich nun auch die Sega-Fans per Joypad an der dynamischen und schnellen Sportart versuchen.

Wer »Great Volleyball« kennt, dürfte mit der Steuerung der Spielfiguren keine größeren Probleme haben. Wird Knopf 1 gedrückt, so springt der ballführende Spieler zunächst nur in die Höhe. Nun kann man sich entscheiden, ob ein Korbwurf erfolgt (erneut Knopf 1), oder ob man den Ball zu einem Mannschaftskollegen paßt (Knopf 2). Dieser Mitspieler ist mit einem Pfeil über dem Kopf gekennzeichnet. Natürlich kann man auch abgeben ohne vorher hochzuspringen (einmal Knopf 2). Wenn Sie nicht in Ballbesitz sind, steuern Sie den Spieler, der mit einem Pfeil markiert ist.

Beiden Mannschaften sind pro Halbzeit sieben Fouls erlaubt. Jede weitere Unsportlichkeit wird mit Strafwürfen geahndet.

Jede der acht Mannschaften hat ihre Stärken und Schwächen. Wenn Sie gegen den Computer antreten, nehmen Sie automatisch an der Weltmeisterschaft teil. Den ersten Gegner dürfen Sie sich selbst aussuchen. Den nächsten Herausforderer bestimmt der Computer. Für jeden Punkt Differenz zur Punktzahl des Gegners erhält man Konditionspunkte. Diese Punkte können auf vier Fähigkeiten verteilt werden (Tempo, Sprunghöhe, Wurf- und Paßgenauigkeit). Mit jedem gewonnenen Match wird Ihr Team etwas besser. Zur Auflockerung des Spielgeschehens wird neben Soundeffekten und Musik auch Sprachausgabe geboten. (mg)



Zu viele Fouls werden mit Strafwürfen geahndet

Gut!

Im Gegensatz zu Great Volleyball spielt man sich hier sehr schnell ein und kommt rasch zu Erfolgserlebnissen. Das liegt vor allem an der sehr guten Steuerung und dem flotten Spielablauf. Etwas stutzig wurde ich, als ich bereits beim zweiten Turnier alle Computergegner vom Platz fegte. Wer mit dem Programm ein wenig vertraut ist, wird kaum noch gefordert.

Ein Mitspieler ist unerläßlich, um an dem unkomplizierten und kurzweiligen Great Basketball Spaß zu haben.



Nach der phantastischen Volleyball-Version war ich natürlich auf Great Basketball sehr gespannt. Zu meiner Freude war der erste Eindruck nach ein paar Minuten Spielzeit ziemlich positiv. Flotte Spielzüge, Weltmeisterschafts-Turnier, Zwei-Spieler-Modus, intelligente Steuerung und einige Gags. Doch nach einigen Dutzend hektischer Basketball-Matches war ich etwas enttäuscht.

Great Basketball spielt sich zwar ganz gut, weist aber einige Mängel auf. Zum Beispiel sind die Computergegner ziemlich einfach zu besiegen. Die Animation der kleinen Spielfiguren ist zudem recht bescheiden. Gut finde ich dagegen die Steuerung.

Für Sportspiel-Freaks ist Great Basketball durchaus interessant, vor allem, wenn man öfters einen Spielpartner zur Hand hat. Die Spitzenklasse von Great Volleyball erreicht es aber keinesfalls.



Aufregung während des Spiels – der nächste Korb kommt bestimmt

Alien Syndrome

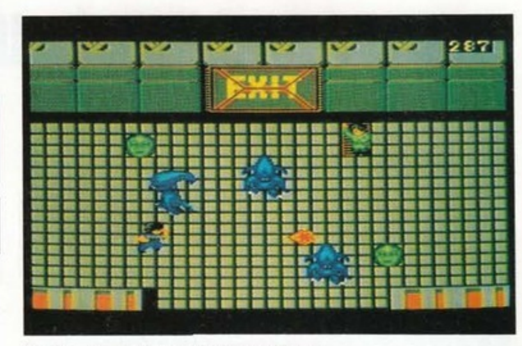
Grafik	7	
Sound	5.5	
Power-Wertung	7	

Sega Master System
69 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Spielautomaten-Umsetzungen sind zur Zeit »in«. Auch Sega bleibt im Trend und präsentiert seinen Arcade-Hit »Alien Syndrome« für das Sega Master System. 256 KByte Programmcode schlummern in dem Modul, das Ende März in Deutschland erscheinen soll.

An Bord außerirdischer Raumschiffe befinden sich Hunderte Ihrer Kampfgefährten, die dort gegen ihren Willen festgehalten werden. Es versteht sich von selbst, daß Sie nichts unversucht lassen, die Kameraden zu befreien. Das kleinste Raumschiff des Convoys ist Ihr erstes Ziel. Dummerweise werden die Gefangenen von grausamen Aliens, die auch vor kaltblütigem Mord nicht zurückschrecken, strengstens bewacht. Zum Glück liegen in manchen Räumen nützliche Extrawaffen (zum Beispiel Flammenwerfer oder Laser) für Sie griffbereit. Sind alle Kameraden befreit, sollten Sie schleunigst zum Ausgang eilen. Bevor allerdings das nächste, wesentlich größere Raumschiff in Angriff genommen werden kann, wartet noch ein Super-Alien.

Auf dem Bildschirm sieht man nur einen Teil des Raumschiffs. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Im Gegensatz zum Automaten kann die Sega-Version von Alien Syndrome nicht zu zweit gleichzeitig gespielt werden. (mg)



Ein Kumpel wartet sehnsüchtig auf Rettung

Martin: »Nicht optimal«

Bei Alien Syndrome hat Sega leider etwas geschlampt. Ein Kritikpunkt ist zweifellos die Grafik: Deren Qualität reicht von mickrig (Level eins und zwei) über ganz gut (ab Level drei einschließlich der Aliens) bis hin zu fantastisch (Super-Alien nach erstem Level). Darüber hinaus bewegen sich nicht alle Aliens völlig ruckfrei. Das stört zwar den Spielablauf nicht, ist aber unschön. Unbegreiflich ist mir, wieso der Team-Modus des Automaten fehlt. 256 KByte sollten auch dafür Platz bieten.

Von den oben genannten Mängeln einmal abgesehen, hat mir Alien Syndrome gut gefallen. Freunde von Action-Spielen, die dem Kartenzeichnen nicht abgeneigt sind, werden lange Zeit ihre Freude an diesem Modul haben. Immer neue Raumschiffe und Aliens versprechen viel grafische Abwechslung, auch wenn sich das Spielprinzip nicht ändert.



Kleinholzgefahr durch Tannenbäume auf der Piste

Martin: »Hals- und Beinbruch!«

Rasant, rasant, meine Herrschaften. Die Geschwindigkeit, mit der man den Berg hinunterbrettert, ist mörderisch. Die ersten paar Strecken sind noch ganz normal (am einfachsten Berg wohlgemerkt), ab Piste 4 wird es lebensgefährlich (James Bond würde blaß vor Neid...). Spätestens in diesem Moment habe ich mir nichts sehnlicher als einen Joystick gewünscht (dieses Joypad bringt mich zur Verzweiflung). Die Piste und auch die Hindernisse sind ansprechend animiert. Die Musik klingt gut und die Soundeffekte passen. Zu Beginn macht es viel Spaß, sich durch Tore und Bäume zu schlängeln.

Auf die Dauer ist es trotz der technischen Stärken ziemlich eintönig. Leider kommen im weiteren Spielverlauf keine neuen Hindernisse dazu. Die Programmierer haben sich zu früh zur Ruhe gesetzt. Ein bißchen Abwechslung hätte nicht geschadet.

Slalom

Grafik	7	
Sound	7	
Power-Wertung	6	

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Rasante Gletscher-Action mit Trickski-Einlagen sind bei dem 3D-Skirennen »Slalom« angesagt. Lassen Sie sich vom Namen nicht täuschen, muß man doch neben Slalompisten auch steile Abfahrten mit Hindernissen meistern.

Leider geht es nicht ganz so zivilisiert wie bei einem Weltcup-Rennen zu. Oder haben Sie schon mal erlebt, daß Rodler und andere Pistenrowdys dem Wettkämpfer das Leben schwermachen? Zudem sorgen Schneemänner, Tannenbäume und kleinere Buckel für einigen Wirbel.

Wenn Sie eines der zahlreichen Tore verpassen, verringert sich automatisch die Geschwindigkeit des Rennläufers. Weitaus schlimmer ist es, wenn der Skifahrer stürzt. Bis er sich wieder aufrappelt, verrinnen wertvolle Sekunden. Können Sie einem Hindernis nicht mehr ausweichen, hilft nur noch ein kleiner Sprung. Während man in der Luft ist, dürfen Trickski-Kunststücke gezeigt werden, für die es Bonuspunkte gibt. Leider verlieren Sie bei einem Sprung etwas an Tempo.

Für jede Strecke gibt es ein Zeitlimit. Ist man schneller im Ziel, wird die restliche Zeit zu den Bonuspunkten, die in Sekunden umgerechnet werden, addiert. Genau so lange stören im nächsten Lauf keine Sonntagsskifahrer. Damit die Kurverei nicht so schnell langweilig wird, stehen drei Berge mit jeweils acht verschiedenen Strecken zur Auswahl. (mg)

Die Muskelkater-Matte

Eingerostete Videospieler aufgepaßt: Der Fitneß-Teppich von Bandai/Nintendo bringt Euch konditionell wieder auf Vordermann.

Nintendo Entertainment System
189 Mark (inklusive dem Modul Athletic World)
Bandai/Nintendo

Grafik	6	
Sound	5	
Power-Wertung	7	

Die Japaner lassen sich doch immer verrücktere Sachen einfallen. Ein Teppich als Joystickersatz für Videospiele ist wahrlich nicht alltäglich. Das erste Spiel, das zusammen mit dem Teppich ausgeliefert wird, heißt »Athletic World« und bietet fünf verschiedene Fitneß-Übungen.

Bevor Sie zu einem Wettkampf antreten, sollten Sie jede einzelne Disziplin gründlich üben. Der Trainings-Modus ist dazu ideal geeignet. Fangen wir mit dem Hürdenlauf an. Je schneller Sie mit Ihren Füßen abwechselnd auf die beiden roten Felder auf dem Teppich treten, desto flotter bewegt sich das Männchen auf dem Bildschirm. Kurz vor einer Hürde hilft nur ein weiter Satz über das Hindernis. Genau wie beim Hürdenlauf springen Sie einfach in die Höhe.

Beim Tunnelrennen kommt es vor allem auf Ihre Kondition an. An den gewaltigen Steigungen ist schon so mancher Spiele-Tester verzweifelt (Heinrich liegt immer noch unter dem Sauerstoff-Zelt). Wer sich da nicht voll ins Zeug legt, rutscht ab und muß nach einer kurzen Verschnaufpause wieder von ganz unten beginnen.

Zur Erholung sollte man sich anschließend der Floßfahrt widmen. Hier ist in erster Linie gutes Timing und Augenmaß gefragt. Um den Baumstämmen auszuweichen, muß man sich entweder ducken (mit den Händen die beiden Felder vor den Füßen berühren) oder einfach darüber hinweghüpfen. Leider versperren zudem einige Felsen den Weg. Ein kleiner Schritt nach links oder rechts, und schon wechselt das Floß die Fahrbahn.

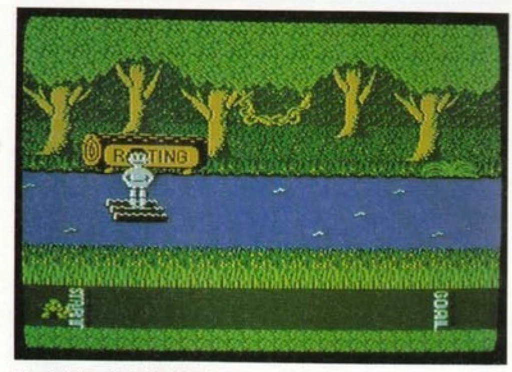
Richtig hektisch geht es beim Wildschweinrennen zu. Von vorne und hinten nähern sich unaufhaltsam einige Prachtexemplare dieser Tierart. Nur durch geschicktes Ausweichen läßt sich eine Karambolage vermeiden. Zu guter Letzt wartet noch eine Balance-Übung. Mit einem Fuß muß man auf Baumstämmen, die im Wasser liegen, entlanghüpfen. Mal mit dem rechten, mal mit dem linken Bein. Wer das nicht durchhält, nimmt ein unfreiwilliges Bad.

Während eines Rennens sieht man am unteren Bildschirmrand eine Schildkröte laufen. Erreicht sie das Ziel vor Ihnen, sollte das zu denken geben – vor allem, weil dann Ihr Versuch abgebrochen wird.

Wer sich fit genug fühlt, darf zum Wettkampf antreten. Nachdem man seine persönlichen Daten dem Computer anvertraut hat, folgen nacheinander die fünf Disziplinen. Wie gut sie bewältigt wurden, erfährt der wackere Sportler am Ende der Strapaze. Anhand einer Statistik können Sie ablesen, wo Ihre Stärken und Schwächen liegen (zum Beispiel Ausdauer und Reaktion).

Für erfahrene Sportler steht die Profi-Runde bereit. Neben all den bekannten Schikanen erwarten ihn Fledermäuse, Maulwürfe und anderes Getier, dem man reaktionsschnell ausweichen muß.

(mg)



Eine halsbrecherische Floßfahrt wartet auf Euch

Martin: »Schweißtreibend, aber lustig«

Wer von Zeit zu Zeit noch etwas anderes als seine Fingerfertigkeit trainieren will, darf sich auf den Fitneß-Teppich freuen. Als Ausgleich zum stundenlangen Videospielen ist er ideal geeignet. Man kann seine Leistungen sofort ablesen und hat zudem noch einen Riesenspaß. Vor allem in einer Gruppe kommt tolle Stimmung auf (vielleicht eine Idee für die nächste Party?). Wer allerdings auf dem Standpunkt »Sport ist Mord« steht, der sollte lieber seine Finger von dem Teppich lassen.

Man könnte zwar auch ein paarmal um den Häuserblock laufen, aber das bringt bei weitem nicht so viel Laune. Ich freue mich auf die anderen Module für den Teppich. »Athletic World« ist zwar grafisch nicht berauschend, doch die fünf Disziplinen sind recht abwechslungsreich. Wer weiß, vielleicht mache ich später sogar mal Aerobic: Auf und nieder, immer wieder...



Der Fitneß-Teppich: nichts für Leute mit schwachem Herz

Immer auf dem Teppich bleiben

Der Fitneß-Teppich kostet zusammen mit dem Modul »Athletic World« 189 Mark. Er wird mit einem gut zwei Meter langen Kabel, das man in Joystick-Port zwei einstöpselt, mit dem Nintendo-Grundgerät verbunden. Mit dem Joypad in Port eins wählt man das Spiel aus und kann sich ab und zu eine kleine Ruhepause gönnen (selten war die Pause-Taste so wichtig wie hier – Schnauf!).

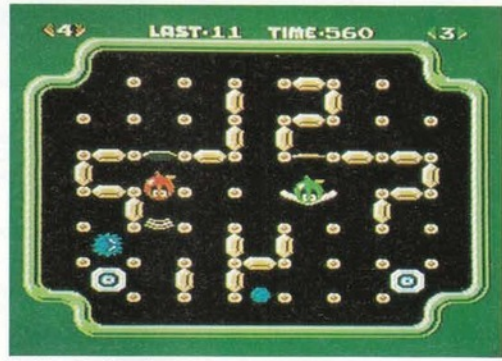
Zusammengelegt ist der Teppich (Obermaterial Plastik) schön kompakt; auseinandergefaltet mißt er stolze 1 x 1 Meter. Er ist auf der Vorder- und Rückseite unterschiedlich bedruckt. Auf den ersten Blick macht der Teppich einen robusten Eindruck. Wie lange er unbeschadet tägliche Tritte verkraftet, wird sich erst im Dauertest zeigen.

In Japan sind bereits sieben Fitneß-Module erhältlich. In Deutschland sollen sie im Lauf dieses Jahres veröffentlicht werden (zum Beispiel »Aerobics«, »Stadium Events« und – für Videospiel-Masochisten – ein Marathonrennen). (mg)

Clu Clu Land

Kategorie	Wertung
Grafik	6
Sound	6
Power-Wertung	6.5

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo



Zwei Clu Clus hangeln sich durchs Labyrinth

Der hinterhältige Seeigel Urchin hat in einem geheimnisvollen unterirdischen Labyrinth eine ganze Menge Goldbarren versteckt. Es liegt an Ihnen, das Gold zu finden. Doch seien Sie auf der Hut, der Seeigel hat einige unangenehme Überraschungen auf Lager.

In jedem der 20 Räume bilden die versteckten Goldbarren eine bestimmte Figur. Sichtbar werden sie, indem man über sie hinwegläuft. Dabei kommen auch andere Sachen zum Vorschein. Neben leckeren Früchten finden sich nützliche Bonusgegenstände. Weniger erfreulich sind die Gummiseile, die zwischen manchen Pfosten gespannt sind. Wer dagegen prallt, wird zurückgeschleudert.

Die Steuerung der Spielfigur ist etwas ungewöhnlich. Die zahlreichen Pfosten in jedem Raum dienen zur Richtungsänderung. Wenn das niedliche Tier mit seinen kurzen Armen danach greift, läuft es solange um den Pfosten, bis man das Joypad wieder losläßt. Kracht der kleine Goldsucher an die Wand, prallt er davon ab und läuft in die entgegengesetzte Richtung weiter.

Um sich gegen die Vasallen von Urchin zu verteidigen, kann man elektrische Schockwellen aussenden. Werden die Wächter getroffen, erstarren sie und lassen sich einfach wegschieben. Die Brutstätten der Unholde sind leider unantastbar.

Die Farbe der Räume gibt den Schwierigkeitsgrad an. Nach jeweils fünf Runden lockt ein entspannender Bonuslevel. An der Suche nach den Goldbarren dürfen sich bis zu zwei Spieler (gleichzeitig) beteiligen. (mg)

Martin: »Lustiges Team-Spiel mit Pfiff«

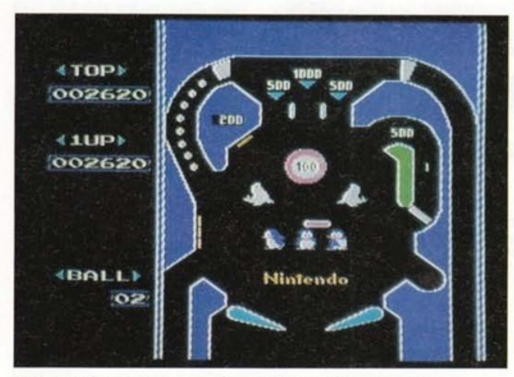
Clu Clu Land schlägt in dieselbe Kerbe wie »Balloon Fight« und »Mario Bros.«. Eine einfache aber originelle Spielidee, ein toller Zwei-Spieler-Modus und Spaß am Spiel. Doch Vorsicht, wer viel Abwechslung oder Dutzende grafisch unterschiedliche Levels erwartet, wird etwas enttäuscht sein.

Clu Clu Land ist ein nettes Spiel, das vor allem zu zweit sehr erheiternd ist. Allein ist die Spielmotivation deutlich geringer. Die Steuerung des Goldsuchers ist zwar nicht alltäglich, entpuppt sich aber als sehr raffiniert. Da man den Goldsucher nicht anhalten kann, gibt es kaum Verschnaufpausen.

Pinball

Kategorie	Wertung
Grafik	3
Sound	3
Power-Wertung	3.5

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo



Auf dem Nintendo hat man schon grafisch schöneres gesehen

Wissen Sie, mit was sich die Leute mitunter vergnügten, als es noch keine Computerspiele gab? Richtig, sie standen stundenlang vor großen silbrigen Kästen auf vier Füßen und droschen eine Metallkugel immer wieder nach oben – im Volksmund auch Flippern genannt. Wer »Pinball« und das Nintendo-Videospiel hat, darf nun auch zu Hause die Kugel flitzen lassen.

Da das Spielfeld recht groß ist, muß auf dem Bildschirm zwischen zwei Abschnitten umgeschaltet werden. In jedem Teil findet man zwei Flipper, die den Ball im Spiel halten sollen. Damit die Flipperei nicht so eintönig ist, wurden einige Extras eingebaut. Berührt die Kugel bestimmte Teile des Spielfeldes, erlebt man witzige Überraschungen.

Gelingt es Ihnen, den Ball in ein Loch auf der rechten Seite des Flippers zu plazieren, darf zur Belohnung eine Art »Mini-Breakout« mit Mario, dem Nintendo-Maskottchen gespielt werden. Oder hätten Sie es gerne, wenn ein paar Pinguine mit Bällen jonglieren? Nichts einfacher als das, muß man die Kugel doch nur durch die Passage links oben flippern.

Ein bis zwei Spieler können abwechselnd antreten. Dank der zwei Schwierigkeitsstufen kommen auch Anfänger auf ihre Kosten und geraten nicht in Versuchung, das Modul vor lauter Frust in die Ecke zu knallen. (mg)

Martin: »Müder Flipper«

Dem Spiel Pinball merkt man deutlich an, daß es schon gut vier Jahre auf dem Buckel hat. Die Grafik ist sehr bescheiden, und auch beim Sound wurde gespart. Als Flipper-Simulation an sich schneidet Pinball geringfügig besser ab. Die Programmierer haben sich ein paar Gags einfallen lassen, die Abwechslung ins Spiel bringen sollen. Leider ist ihnen das nur zum Teil geglückt.

Die wenigen witzigen Einlagen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich mit Pinball nur äußerst mittelmäßig flippert. Ich verspürte keine Lust, mich längere Zeit mit diesem Spiel zu beschäftigen, obwohl ich ansonsten ganz gerne zu Computerflippern greife. Für 69 Mark ist Pinball entschieden zu teuer. Die älteren Module sollte man zu einen wesentlich niedrigeren Preis anbieten.

Duck Hunt & Gumshoe

Nintendo Entertainment System
69 Mark (je Modul), Lichtpistole Zapper: 69 Mark ★ Nintendo



Feuer frei für Nintendo. Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind nötig, um die ersten beiden Spiele für die Zapper-Lichtpistole zu beherrschen.

Nachdem schon seit geraumer Zeit eine Lichtpistole für das Sega-Videospiel lieferbar ist, hat Nintendo nun nachgezogen. Der sogenannte »Zapper« kostet 69 Mark und wird am Joystickport Nummer 2 angeschlossen.

Das Anschlußkabel der Lichtpistole ist gut zwei Meter lang. Leider ist der Abzug des Zappers etwas schwergängig, so daß nach längerer Spielzeit der Zeigefinger schmerzt. Die Lichtpistole kann man nur mit den Spielen verwenden, die dafür programmiert wurden.

Zwei verschiedene Spiele in einem Modul bietet »Duck Hunt«. Beim Tontaubenschießen muß man zwei Scheiben, die schnell nacheinander abgefeuert werden, mit höchstens drei Schüssen treffen.

Die Entenjagd läuft ähnlich ab. Aus dichtem Unterholz steigen plötzlich zwei Enten auf, die kurze Zeit durch die Gegend flattern. Wiederum hat man drei Versuche, die Enten vom Himmel zu holen. Falls gewünscht, kann ein zweiter Spieler die Enten steuern.

Wesentlich mehr Abwechslung bietet »Gumshoe«. Mit Hilfe der Lichtpistole steuern Sie Mr. Stevenson durch vier gefährliche Gebiete. Auf der Suche nach fünf geheimnisvollen schwarzen Diamanten geht es durch Stadt, Wolken, Meer und Urwald. Das Spielprinzip ist sehr ungewöhnlich. Während das Spielfeld unentwegt von rechts nach links scrollt, muß man Mr. Stevenson vor allerlei Gefahren beschützen. Jeder Treffer mit der Lichtpistole veranlaßt ihn zu springen. Flugzeuge, Autos, Vögel, Urwaldungetüme, Meeresungeheuer und viele andere finstere Gesellen wollen ihm an den Kragen. Zum Glück kann man die meisten Hindernisse bis auf die Totenköpfe mit einem gezielten Schuß ausschalten. Dank einem »Continue«-Modus müssen Sie nicht immer von vorne beginnen.(mg)



Ihr treuer Hund präsentiert stolz die geschossenen Enten

Martin: »Duck Hunt: eintönig und veraltet«

Wegen Duck Hunt würde ich mir nie und nimmer die Lichtpistole kaufen. Immer nur auf zwei Enten oder Tontauben zu schießen, reißt einen nicht gerade vom Hocker. Es wird einfach keine Abwechslung geboten. Nicht einmal die Hintergrundgrafiken ändern sich.

Der Zwei-Spieler-Modus bei der Entenjagd kann auch nicht mehr viel retten. Das schönste am ganzen Spiel ist der nette Hund, der bei jedem Treffer stolz die geschossene Ente hochhält und bei einem Mißerfolg hämisch grinst. Der Rest ist äußerst bescheiden.

Duck Hunt	
Grafik	3.5
Sound	4
Power-Wertung	2.5

Martin: »Gumshoe: Erfrischende Diamantensuche«

Gumshoe könnte mich schon eher zum Kauf des Zappers verleiten. Vor allem das Spielprinzip hat mich beeindruckt (ungewöhnlich aber verflixt gut). Man darf nicht einfach wild drauflos ballern, sondern muß bei jedem Schuß genauestens überlegen. Totenschädel und viele andere Quälgeister fordern allzeit höchste Konzentration. Ob im Wasser, in der Luft oder zu Land – immer neue Hindernisse, Landschaften und Musikstücke sorgen für enorm viel Abwechslung, so daß Langeweile für längere Zeit ausgeschlossen ist. Ein gutes Actionspiel mit einen Schuß Taktik.



Die Totenschädel schauen nicht nur gefährlich aus – sie sind es auch

Gumshoe	
Grafik	6.5
Sound	6.5
Power-Wertung	7

Lode Runner

Grafik	4.5	♟	♟	♟	♟	½					
Sound	2	♟	♟								
Power-Wertung	8	♟	♟	♟	♟	♟	♟	♟	♟		

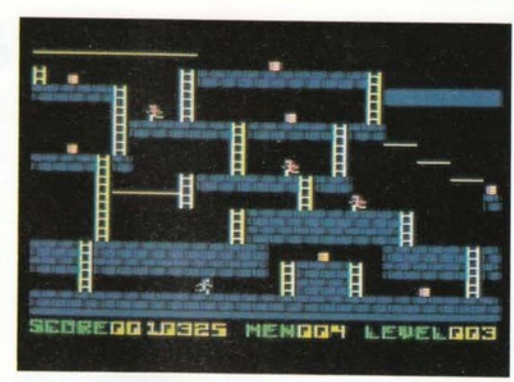
Atari XL/XE
39 Mark (Modul) ★ Broderbund/Atari

Einer der beliebtesten Kletterspiel-Klassiker ist zweifellos »Lode Runner«, das seinen Siegeszug auf fast allen Computer-Systemen bereits 1982 angetreten hat.

Die berüchtigten Weltraum-Piraten des Bungeling-Imperiums haben der friedlichen Menschheit eine Unmenge Goldbarren gestohlen. Das Gold lagert in einem unterirdischen Labyrinth aus 75 Kammern. In den Räumen findet man neben den gesuchten Goldbarren noch Mauern, Leitern, Kletterstangen und natürlich etliche Bungelings. Ihre Aufgabe besteht nun darin, in jedem Raum alle Goldbarren aufzusammeln und sich von den Wächtern nicht erwischen zu lassen. Erst dann dürfen Sie den nächsten Raum betreten.

Neben Ihrem Verstand ist die Laser-Bohr-Pistole, die einzige Waffe, die Sie gegen die Bungelings einsetzen können. Mit ihrer Hilfe werden Löcher in den Boden gebohrt und auch wieder gestopft. Einerseits schaffen Sie sich so Durchgänge, durch die man sich fallen lassen kann. Zum anderen bleiben die bösen Buben in diesen Löchern stecken und sind außer Gefecht gesetzt.

Wer alle 75 Levels geschafft hat, kann sich sogar seine eigenen Räume bauen, die man allerdings nicht speichern kann. (mg)



Ein Super-Oldie, der immer noch überzeugt

Martin: »Unverwüstlich«

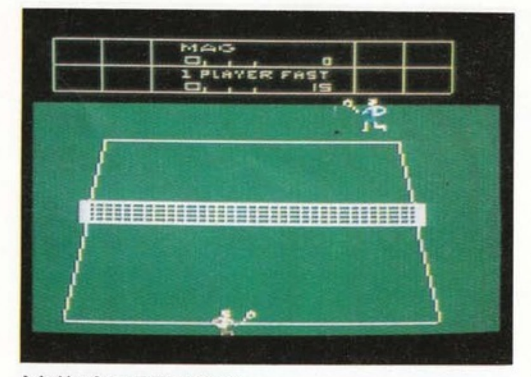
Einige Dinge ändern sich auch nach etlichen Jahren nicht. Darunter fällt meine Lode Runner-Begeisterung. Ich habe es damals sehr gerne gespielt und tue das auch heute noch. Das Spielprinzip von Lode Runner ist mindestens genauso fesselnd wie das von »Boulder Dash«.

Skeptiker mögen mir entgegenhalten, daß Grafik und Sound für heutige Verhältnisse recht mickrig sind. Doch Lode Runner beeindruckt mit anderen Qualitäten, wie zum Beispiel durch enorm viel Spielwitz und -spaß. Einige Goldbarren liegen so gut versteckt, daß man zunächst lange tüfteln muß, bevor gegraben wird – denn wer steckt schon gerne im Mauerwerk fest? Alles in allem ein tolles Spiel.

Real Sports Tennis

Grafik	6	♟	♟	♟	♟	♟	♟				
Sound	2	♟	♟								
Power-Wertung	6.5	♟	♟	♟	♟	♟	♟	½			

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Atari



Aufschlag-Asse mit Pixel-Power

Eine weitere Sport-Simulation aus der »Real Sports«-Reihe von Atari ist »Real Sports Tennis«. Nicht zu verwechseln mit dem Tennis-Modul von Activision, das vor ein paar Jahren angeboten wurde, heute allerdings nicht mehr verkauft wird.

Das Spielfeld ist durch das Netz in zwei Felder geteilt. Aufschlagzonen wie beim richtigen Tennis gibt es leider nicht.

Gleich zu Beginn darf man seinen Namen eingeben. Die Spielfigur auf dem Bildschirm folgt während dem Match brav Ihren Joystick-Kommandos. Steht der Schwierigkeitsgrad-Schalter auf A, müssen Sie den Feuerknopf drücken, um den Schläger zu schwingen. Bei Position B wird der Spieler automatisch den Ball treffen, wenn er in Reichweite ist. Dieser Modus ist vor allem für Anfänger sehr empfehlenswert.

Beim Atari-Tennis gibt es drei verschiedene Schlagarten. Steht die Spielfigur still, wenn der Schläger geschwungen wird, folgt ein normaler Schlag. Läuft er vom Netz weg, kann man einen Lob erwarten. Für einen besonders harten Schlag müssen Sie sich auf das Netz zubewegen.

Gespielt wird nach den offiziellen Tennisregeln (Seitenwechsel und »Tie-Break« eingeschlossen). Zwei Tennis-Cracks können gegeneinander antreten. Steht kein Spielpartner zur Verfügung, springt der Computer als Gegner ein. In diesem Fall kann man zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen. (mg)

Martin: »Ganz schön flott«

Real Sports Tennis ist nicht zu Unrecht eines der beliebtesten VCS-Spiele. Den Vergleich zum Activision-Tennis entscheidet es ganz klar für sich. Ataris Tennis spielt sich nämlich wirklich flott. In manchen Belangen ist es zwar etwas unrealistisch (keine Aufschlagfelder zum Beispiel), aber Hauptsache, der Spielspaß ist vorhanden – und das nicht zu knapp.

Immerhin gibt es drei Schlagvarianten, die neben guten Reaktionen auch etwas Taktik fordern. Neben dem unterhaltsamen Zwei-Spieler-Modus wurde sogar an einen Computer-Gegner gedacht, der einem zu Beginn ganz schön zu schaffen macht.

Wer ein unkompliziertes, flottes Tennis-Spiel sucht, ist mit Real Sports Tennis gut bedient. Einige spielerische Feinheiten fehlen zwar, aber im großen und ganzen kann man mit dieser Version durchaus zufrieden sein.

Midnight Magic

Grafik	5.5
Sound	4
Power-Wertung	5.5

Nach »Pinball«, das eines der ersten Module für das Atari VCS 2600 war, ist nun mit »Midnight Magic« die zweite Flipper-Simulation für dieses Videospiel-System erschienen.

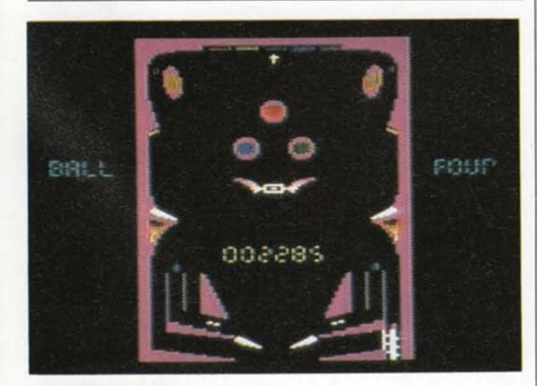
Wer sich mit Computerspielen etwas auskennt, dem dürfte dieser Name ein Begriff sein. Midnight Magic ist nämlich der anerkannt beste Computer-Flipper. Obwohl es schon knapp vier Jahre auf dem Buckel hat, hat kein neueres Produkt dessen spielerische Qualität erreicht. Im Vergleich zu den Computer-Versionen wurde die VCS-Umsetzung ziemlich abgespeckt. Hier gibt es leider kaum noch Besonderheiten oder witzige Einlagen. Berührt die Kugel bestimmte Teile des Flippers, hat dies meistens nur Auswirkungen auf Ihr Punktekonto.

Zwei Ausnahmen bestätigen in diesem Fall die Regel. Trifft man mit der Kugel am oberen Rand des Flippers das farbige Rechteck, auf das gerade ein Pfeil zeigt, werden die Stopper in den Auslaufbahnen aktiviert. Dies klappt allerdings nur auf Schwierigkeitsstufe A. Andernfalls (Stufe B) sind die Stopper, die dafür sorgen, daß die Kugel nur in der Mitte zwischen den beiden Flippern verlorengehen kann, von vornherein in Betrieb. Vielleicht gelingt es Ihnen sogar, mit viel Können einen Extraball zu ergattern (es müssen bestimmte Objekte nacheinander getroffen werden).

Die Bewegung der Kugel ist wie bei den Computer-Versionen sehr realistisch. Bis zu zwei Spieler dürfen sich am Flipper-Spaß beteiligen.

(mg)

Atari VCS 2600 (Atari XL/XE)
39 Mark (Modul) ★ Atari



Flipper-Magie endlich auch fürs VCS

Martin: »Reichlich abgespeckt«

Etwas enttäuscht war ich schon, nachdem ich Midnight Magic ein paarmal gespielt hatte. Wo sind denn all die Extras hingekommen, die mich beim Original so begeistert haben?

Im Vergleich zu »Pinball« schneidet Midnight Magic aber deutlich besser ab. Zum Beispiel ist das Abprallverhalten der Kugel sehr realistisch. Hier haben sich die Programmierer zum Glück am Vorbild orientiert.

Midnight Magic spielt sich ganz gut, auch wenn es nicht vollends überzeugen konnte. Nach längerem Flippern wird es etwas eintönig. Da aber für das VCS bis auf Pinball keine anderen Flipper-Simulationen angeboten werden, gibt es keine Alternative zu diesem Modul.

Neuauflagen alter Klassiker sind seit längerem an der Tagesordnung. In diesen Monaten meldet sich ein Superstar vergangener Tage mit einem neuen Automaten zurück.

Daß man nicht nur mit supermoderner Technik und aufwendiger Verpackung wie zum Beispiel einer Hydraulik Erfolg hat, verdeutlicht eindrucksvoll das Spiel »Pac-Mania«. Wenige haben damit gerechnet, viele haben es erhofft, alle sind begeistert. Pac-Man fasziniert die Massen: gestern wie heute. Sein neuestes Abenteuer wird in diesen Tagen uraufgeführt. Sie sollten sich diese Vorstellung nicht entgehen lassen.

Pac-Mania ist aber nicht der einzige interessante Spielautomat, den wir in dieser Ausgabe vorstellen. Daneben tummeln sich unter anderem zwei Nachzieher des altbekannten »Nemesis«.

»Exzisus« ist einer der beiden Neuheiten, die auf der Actionwelle ganz oben schwimmen wollen. Ob er das allerdings schaffen wird, ist fraglich, denn die Konkurrenz ist groß. Einen seiner größten Gegenspieler testen wir auch in dieser Ausgabe von Power Play. Bei »R-Type« wimmelt es nur so von Extrawaffen. Man braucht fast ein Notizbuch, um sich alle zu merken und sie im richtigen Moment einzusetzen. Darüber hinaus verblüfft dieses Spiel mit teilweise hervorragender Grafik und eindrucksvollen Weltraum-Monstern.

Der vierte im Bunde präsentiert sich als Vertreter der »Ghosts'n Goblins«-Varianten. Als Besonderheit wartet er mit sage und schreibe drei Feuertasten auf; den Steuerknüppel nicht zu vergessen. Zu dumm, daß man nur zwei Hände hat. Natürlich kommt auch dieses Spiel nicht ohne Extrawaffen aus.

In der nächsten Ausgabe von Power Play werden wir Euch darüber informieren, was uns im Laufe dieses Jahres an interessanten Spiele-Neuheiten erwartet. Ende Januar lud Frankfurt zu einer der größten Spielautomaten-Messen ein, die wir natürlich auch besucht haben. (mg)

Exzisus

Ein Sternensöldner kämpft mit unbekannten Mächten, denen schon ganze Raumschiff-Flotten zum Opfer gefallen sind. Wird er die Schlacht mit dem Bösen für sich entscheiden können?



Der gelbe Obermotz spuckt kräftig Laser-Salven

So reißerisch die Hintergrund-Story auch ist, sie kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß uns mit »Exzisus« der x-te »Nemesis«-Clone ins Haus steht. Das Spielhallen-Publikum lechzt anscheinend nach immer neuen Weltraumschlachten, die per Extrawaffe und Laserschuß entschieden werden.

Wie man es nicht anders erwarten durfte, scrollt das Spielfeld von rechts nach links. Jede Menge feindliche Raumschiffe haben nichts anderes zu tun, als auf Ihr eigenes Gefährt zu schießen. Zum Glück sind Sie nicht ganz wehrlos. Gleich von Beginn an verfügt man über ein leistungsstarkes Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit Ihrer Gegner im Lauf des Spieles ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben ominöse Kapseln, die bereitwillig nützliche Hilfen preisgeben, sobald sie per Schuß geöffnet wurden.

Eines der wertvollsten Extras verbirgt sich hinter dem Symbol »O«. Wird es aufgenommen, erhalten Sie ein Begleitschiff, das Ihnen hilft, die Bösewichte in die Schranken zu weisen. Bis zu zwei dieser Kampfgefährten können so aktiviert werden. Daneben tummeln sich die altbekannten Extrawaffen auf dem Schlachtfeld: zum Beispiel höhere Schußfolge, Laser oder Raketen.

Das Spiel wartet mit wenig Neuem auf. Raumschiffe, die im Formationsflug angreifen oder bodengestützte Abwehranlagen sind an der Tagesordnung. Nach einer gewissen Zeit taucht ein Superschurke auf, der ganz schön viele Treffer vertragen kann, ehe er schließlich doch klein beigeben muß. Besonders witzig ist der verkappte »Yeti« am Ende des zweiten Levels. Manche Situationen sind mit dem richtigen Extra wesentlich einfacher zu meistern. Ein bißchen Taktik gehört neben flinken Reaktionen auch zum Erfolgsrezept.

Die Hintergrundgrafik ändert sich nach jedem Level. Musikalisch hat Exzisus nicht viel zu bieten. Soundeffekte, die man alle irgendwo schon mal gehört hat, mischen sich unter die Musik. Einen Preis für Originalität gewinnt dieses Spiel bestimmt nicht. (mg)

Grafik	5	★	★	★	★	★					
Sound	4	★	★	★	★						
Power-Wertung	5	★	★	★	★	★					



Geht so

Normalerweise bin ich für jedes gute Ballerspiel vom »Nemesis«-Typ zu haben. Aber »Exzisus« hat mich doch ziemlich enttäuscht. Damit will ich nicht sagen, daß es schlecht ist, denn auf der anderen Seite wäre ich froh, wenn ich es in dieser Form zu Hause spielen könnte. Der Haken dabei ist, daß Exzisus in der Spielhalle steht, und da muß man doch etwas höhere Qualitätsmaßstäbe anlegen. Im Vergleich zu »R-Type«, das auch in dieser Ausgabe von Power Play getestet wird, sieht Exzisus jedenfalls recht arm aus. Den Programmierern sind anscheinend die guten Ideen ausgegangen. Viele Extrawaffen, immer neue Formationen feindlicher Raumschiffe und am Ende eines Levels ein Oberschurke – alles gut und schön, aber das hatten wir alles schon mal.

Darüber hinaus ist die Grafik von Exzisus nur mittelprächtig. Mir sind keine besonders gelungenen Monster aufgefallen. Auch der Sound könnte weitaus besser sein. Es ist müßig, zu erwähnen, daß sich Exzisus wie fast alle Automaten ziemlich gut spielt, obwohl es keinen Team-Modus für zwei Spieler gibt. Das reicht aber heutzutage nicht mehr aus, um mich zu begeistern. Vor zwei bis drei Jahren wäre Exzisus sensationell gewesen, heute versinkt es im Mittelmaß.



R-Type

Grafik	8.5
Sound	6.5
Power-Wertung	7.5

In den Tiefen des Weltraums lauern immer neue Gefahren, die Sie an Bord eines Kampfjägers unbeschadet überstehen müssen. Hoffentlich ist immer die richtige Extrawaffe einsatzbereit.

Am Anfang war »Defender«, der Ballerspiel-Klassiker schlechthin, dann kamen kurz nacheinander »Nemesis« und »Salamander«. Nun sorgt »R-Type« für ein neues, actiongeladenes Weltraumabenteuer. Das Strickmuster ist bei allen Spielen dieser Sorte das gleiche: das Spielfeld scrollt von rechts nach links. Dort wimmelt es nur so von Feindschiffen, seltsamen Geschöpfen und Extrawaffen. Diese sind auch bitter nötig, wenn es am Ende eines Levels darum geht, ein gewaltiges Monster zu vernichten. Zu allererst muß man seinen schwachen Punkt finden, an dem es verwundbar ist. Ist dies geschehen, wird die passende Extrawaffe aktiviert und gezielt eingesetzt.

Es ist bei R-Type allerdings ein weiter Weg vom Spielbeginn bis hin zum ersten Super-Bösewicht. Die ersten paar Markstücke werden kaum ausreichen, um bis dahin vorzustoßen. Vor allem die Bedienung und die Beschaffung der verschiedenen Waffen ist kein leichtes Unterfangen.

Neben einem Joystick stehen zwei Feuerknöpfe bereit, die Feinde vom Bildschirm zu pusten. Mit einem Knopf wird wie üblich geballert. Je mehr »normale« Extrawaffen eingesammelt werden, desto höher ist der Wirkungsgrad einer Salve. Die Extras schwirren als Buchstaben getarnt durch die Gegend. Als sehr nützlich haben sich die Raketen erwiesen. Je eine wird nach schräg oben und unten abgefeuert und eliminiert somit manche Gegner schon im voraus. Ein Schild, das für kurze Zeit Schutz bietet, ist natürlich nie verkehrt. Um alle anderen Extras aufzuzählen, fehlt uns an dieser Stelle leider der Platz.

Je schneller der Feuerknopf gedrückt wird, desto öfters schießt man. Bleibt man länger auf dem Knopf, wird ein Plasma-Strahl abgefeuert, der an Durchschlagskraft nichts zu wünschen übrig läßt. In dieser Zeit sind die normalen Waffen (zum Beispiel Laser und Raketen) natürlich nicht einsatzbereit.

Der zweite Feuerknopf dient zum Aussenden eines Satelliten. Dieses Extra ist bis jetzt einmalig. Im Laufe des Spiels kann sich der Spieler diesen Satelliten erkämpfen, wenn er bestimmte Formationen von Feindschiffen erledigt. Der Satellit wird entweder an der Vorder- oder an der Rückseite des eigenen Kampfjägers angedockt. Auf Knopfdruck setzt er sich vom Mutterschiff ab und vernichtet eigenständig alles, was sich ihm in den Weg stellt. Besonders zu empfehlen ist der Einsatz dieser Allround-Waffe bei der Bekämpfung besonders widerspenstiger Monstren.

Das Erstaunlichste an R-Type ist allerdings die Größe der Gegner und Raumschiffe. Viele davon füllen den halben Bildschirm und mehr aus. Im Vergleich zu diesen Giganten, die zudem alle animiert sind, sieht das eigene Raumschiff wie ein armes Würmchen aus. (mg)



Die Riesenameise wehrt sich gegen die drohende Vernichtung

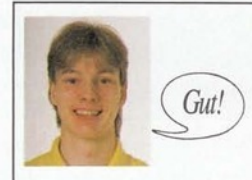


Bei »R-Type« jagt ein Grafik-Leckerbissen den anderen

Brandaktuell

In der nächsten Ausgabe von Power Play lesen Sie einen ausführlichen Bericht von der Automatenmesse in Frankfurt. Die wichtigsten Neuheiten und Trends verraten wir Ihnen jetzt schon:

• Sega hat die Nase vorne: Der neuste Superhit ist »Thunder Blade«. Atari präsentiert Nachfolger zu »Asteroids«: »Blasteroids« bietet Zwei-Spieler-Modus, Supergrafik und -sound, viele Extrawaffen und Spielspaß en masse. (mg)



Gut!

Es ist wirklich seltsam. Nach »Salamander« dachte ich, daß dieses Spielprinzip nun endgültig ausgereizt sei. Aber nein, »R-Type« hat mich eindrucksvoll eines Besseren belehrt. Die Farbenpracht und vor allem die Größe der Gegner ist unglaublich. Darüber hinaus ist alles toll animiert. Alle zehn Sekunden kommt ein neues, undefinierbares Etwas auf das eigene, mickrige Raumschiff zu, so daß man am liebsten wenden und das Weite suchen würde. Leider klappt das bei R-Type nicht.

Die Schrecksekunden reihen sich aneinander wie die Schüsse aus der Laserkanone. Aber wozu hat man denn die vielen schönen Extras, allen voran der praktische Satellit, der fast alles von alleine macht? Angriff ist in diesem Fall die beste Verteidigung.

Für mich ist R-Type momentan das Nonplusultra dieses Genres. Es spielt sich fantastisch, die Grafik ist mehr als beeindruckend und die Levels sind so zahlreich, daß man sie gar nicht alle aufzählen kann. Heimcomputer-Umsetzungen, wo bleibt ihr?

Pac-Mania

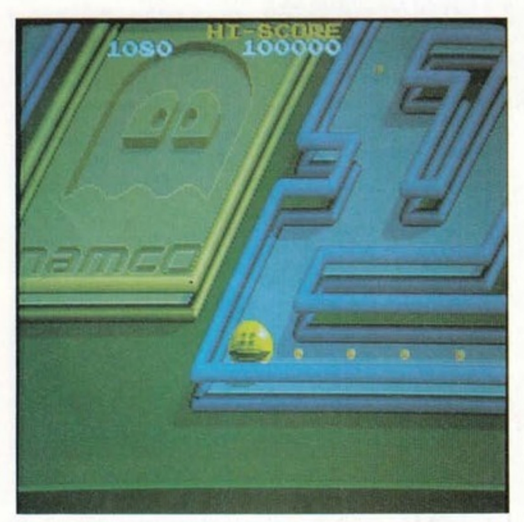
Der erfolgreichste Videospiel-Held aller Zeiten feiert eine unerwartete Auferstehung. Die Feinde sind zahlreicher, die Labyrinthe noch komplizierter.

Grafik	7.5
Sound	6
Power-Wertung	8

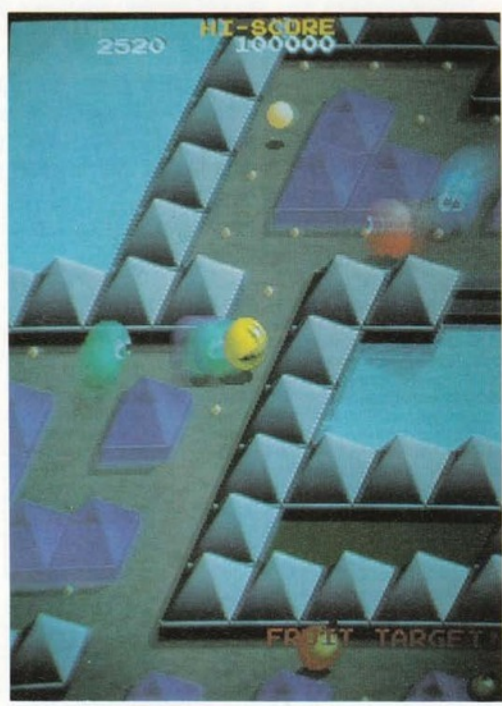
Als ein findiger Japaner im Jahr 1979 das Spiel »Pac-Man« programmierte, dachte er wohl nicht im Traum daran, daß man es noch nach knapp zehn Jahren spielen würde. Nach Pac-Man, »Ms. Pac-Man«, »Super Pac-Man«, »Jr. Pac-Man« und »Pac-Land« erfreut nun »Pac-Mania« die Herzen der Fans des kleinen Mampfers.

Gegenüber dem Original hat sich einiges geändert. Nicht weniger als sechs Gespenster machen Jagd auf den hungrigen Pac-Man. Pinky, Inky, Clyde, Sue, Blinky und Funky lassen nichts unversucht, ihn in einer Ecke des großen Labyrinths einzukesseln. Zum Glück gibt es ja die Kraftpillen, die den Gespenstern gehörig Furcht einflößen – wenn auch nur für kurze Zeit. Leider regenerieren sich die Geister ziemlich schnell wieder. Vergessen Sie im Eifer der Jagd nicht Ihre eigentliche Aufgabe: Alle Pillen, die in den Gängen liegen, müssen aufgemampft werden, um den nächsten Level zu erreichen. Dies ist bei Pac-Mania um so reizvoller, denn die verschiedenen Labyrinthe sind grafisch völlig unterschiedlich.

Da das Spielfeld ziemlich groß ist, scrollt es in alle vier Richtungen. Deshalb kann es durchaus vorkommen, daß nicht alle Gespenster auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zum Glück haben die Programmierer bei Pac-Man ein neues Talent entdeckt. Jetzt kann er sogar springen. Wenn er von zwei Geistern in die Zange genommen wird, und keine Kraftpille in der Nähe ist, hilft nur noch ein gewagter Sprung über einen Bösewicht. Das lassen sich die Gespenster allerdings nur bis zum dritten Level gefallen, dann schlagen sie mit den gleichen Mitteln zurück. Wenn sich Geist und Pac-Man in der Luft treffen, ist das für ihn genauso ungesund wie eine Berührung mit seinen Feinden auf dem Boden.



Pac-Man hat gut grinsen bei seinem Super-Comeback



Pac-Man endlich in 3D – mit scrollenden Labyrinthen und mehr Geistern denn je

Das Besondere an Pac-Mania sind allerdings nicht das Spring-Talent von Pac-Man oder die großen Spielfelder. Im Gegensatz zu allen anderen Pac-Man-Versionen sieht man diesmal das Labyrinth von schräg oben. Für das Spiel ist dies sehr wichtig, denn in späteren Levels muß unser Pac-Man auch Treppen steigen (oder besser raufhüpfen).

Wem die ersten Level zu einfach sind, der kann gleich mit der zweiten oder vierten Runde beginnen. Eine Umsetzung für Heimcomputer ist noch nicht geplant. Das kann sich aber in den nächsten Monaten schnell ändern. (mg)



Mich kann in bezug auf Video-, Computer- und Automatenspielen eigentlich nicht mehr viel überraschen, aber als ich zum ersten Mal Pac-Mania in der Spielhalle sah, war ich doch ziemlich von den Socken. Als Pac-Man-Freak (oder besser Verrückter) der ersten Stunde (ehemalige VCS-Besitzer werden wohl kaum den Tag vergessen, als Pac-Man für das 2600 ausgeliefert wurde), war die Freude natürlich groß. Ich habe jedes Abenteuer der Familie Pac-Man mit Begeisterung verfolgt.

Keine Frage, daß ich mich sofort an den Joystick setzte, und Pac-Man durch die Gänge jagte. Ich war derart von dem Spiel fasziniert, daß ich darüber die Zeit total vergaß. Es macht einfach unglaublich viel Spaß. So primitiv das Spielprinzip auch ist, so fesselnd ist es. Die Programmierer haben sich zwar nicht viel Neues einfallen lassen, dafür aber das Richtige. Wie heißt es doch so schön: Weniger ist mehr.

Für Pac-Man-Fans ein Traum, für alle anderen auf jeden Fall ein Probespiel wert. Hoffentlich erbarmt sich bald ein Software-Haus und beschert uns gelungene Umsetzungen. Bis dahin werden bestimmt noch viele Markstücke in den Schlund des Automaten wandern.

Oscar

Ein schwerbewaffneter Einzelkämpfer muß sich durch feindliches Territorium schlagen. Jeder Schritt birgt eine neue Gefahr, der er nur dank seiner übermenschlichen Kräfte entgehen kann.

Grafik	7.5
Sound	5.5
Power-Wertung	7



Die Programmierer von »Oscar« haben sich ganz schön was einfallen lassen. Drei Feuerknöpfe, von denen allerdings nur zwei ständig gebraucht werden, sind recht ungewöhnlich. Weniger innovativ ist dagegen das Spielprinzip.

Dank der aufwendigen Grafik ist Oscar trotzdem einer der interessanteren neuen Automaten. Er spielt sich nämlich sehr gut. Wer sich schon für Ghosts'n Goblins begeistert hat, wird an Oscar seine Freude haben. Dutzende von stämmigen Gegnern, die wild um sich schießen, viele verschiedene Landschaften und genügend Oberschurken halten Sie in Trab.

Besonders erfreut war ich, als ich feststellte, daß die verschiedenen Gegner sich allesamt austricksen lassen, wenn man nur die richtige Taktik herausfindet (und natürlich sehr schnell reagiert). Nur mit Glück werden Sie bei Oscar nicht weit kommen. Und das ist auch gut so, denn nichts stört mich mehr, als Situationen, die man nur mit viel Glück übersteht.



Oscar hat's nicht leicht: Bei einem Spaziergang ...

Die Welle der »Ghosts'n Goblins«-Nachzieher ist bis heute nicht verebbt. Der einsame Krieger im Kampf gegen das Böse ist nach wie vor gefragt. »Oscar« wartet allerdings mit einer Besonderheit auf. Man dachte anscheinend, daß der Spieler mit nur einem Feuerknopf unterfordert sei. Bei diesem Spielautomaten zieren nicht weniger als deren drei das Schaltpult. Natürlich darf auch ein Joystick nicht fehlen.

Am Anfang seiner Odyssee ist der wackere Streiter für Recht und Ordnung nur schlecht bewaffnet. Ein Maschinengewehr ist die einzige Waffe, die gleich zu Beginn einsatzbereit ist. Darüber hinaus verfügt er über eine enorme Sprungkraft. Weitere Waffensysteme muß sich Oscar erst im Laufe des Spiels erkämpfen.

Am unteren Rand des Bildschirms sieht man eine Leiste, auf der verschiedene Extras aufgelistet sind (Springen, Granate, Rakete, erhöhte Schußkraft und Gewehr). Das Extra, das gerade aktiv ist, leuchtet orange auf. Sobald Sie einige Feinde abgeschossen haben, wird entweder ein »N« oder ein »M« sichtbar. Sobald man den Buchstaben aufgesammelt hat, verschiebt sich das orange Feld um eine Stelle (bei N), beziehungsweise um zwei Stellen (bei M) nach rechts. Per Druck auf Feuerknopf Nummer 3 erhalten Sie die orange aufleuchtende Extrawaffe. Wird »Springen« aktiviert, verbessert sich natürlich Ihre Sprungkraft. Neben N und M können auch noch andere Buchstaben auftauchen: »B« steht für Bonuspunkte und »E« für mehr Energie. Während der Buchstabe »T« für einen Zeitbonus sorgt, ist »T-« gleichbedeutend mit Zeitverlust. Wenn Sie 30 »K«s aufgesammelt haben, wird Ihnen zur Belohnung ein Zusatzleben geschenkt.

... und darf selbst bei Klettertouren das Ballern nicht vergessen



...trifft er auf so manchen gefährlichen Angreifer ...

Jede Szene wartet mit anderer Grafik und neuen Musikstücken auf. Das Spielfeld scrollt mal von rechts nach links (zum Beispiel im Urwald oder in Gebäuden), mal von oben nach unten (zum Beispiel wenn Sie mit einem Aufzug fahren oder eine Felswand herunterklettern). Am Ende eines Abschnittes wartet regelmäßig ein Obermotz, den man nur mit viel Mühe und einer bestimmten Taktik erledigen kann. Ein Zeitlimit hindert Sie daran, sich während des Spiels eine kleine Ruhepause zu gönnen.

Neben der stetigen Musikberieselung tönen die verschiedensten Soundeffekte aus den Lautsprechern des Automaten. Alle Angreifer aufzuzählen, würde den Rahmen des Testberichts sprengen.

Oscar ist ein Action-Adventure, das mit Grafik und Sound nicht geizt. Der Schwerpunkt liegt eindeutig bei der Action. Einige Gegner lassen sich allerdings erst dann vernichten, wenn sich der Spieler eine Angriffs- beziehungsweise Verteidigungs-Taktik zurechtgelegt hat. Die Wahl der richtigen Waffe spielt dabei eine wichtige Rolle. Nur mit Ballern ist es bei Oscar bei weitem nicht getan. (mg)



Exklusiv bei Markt&Technik

F. Müller/T. Petrowski

C64 – GEOS 1.3 deutsch

1988, 571 Seiten, inkl. Diskette
Brandaktuell: das Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuch jetzt für die neueste GEOS-Version 1.3.
Bestell-Nr. 90570, ISBN 3-89090-570-6
DM 59,– sFr 54,30/öS 460,20

F. Müller/T. Petrowski

C64 – Alles über GEOS 1.2

1987, 461 Seiten, inkl. Diskette
Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der grafischen Benutzeroberfläche GEOS mit vielen Hilfs- und Beispielprogrammen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Makroassembler und Monitor zur Programmierung, Manipulation und Analyse von GEOS.
Bestell-Nr. 90461, ISBN 3-89090-461-0
DM 49,– sFr 45,10/öS 382,20









F. Müller

C64 für Insider

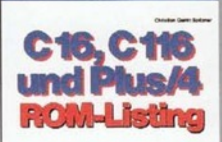
1988, 550 Seiten
Das ROM-Listing ist eines der wichtigsten Werkzeuge des ernsthaften Programmierers. Ebenso benötigt er eine komplette Beschreibung der RAM-Speicherzellen, die von Betriebssystem und Basic-Interpreter verwendet werden.
Die Besonderheit dieses Werkes liegt in der einzigartigen Aufbereitung der ROM-Routinen, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Begleittext, der die internen Zusammenhänge selbst einem Anfänger verständlich macht. Auch wenn Sie schon ein C64-ROM-Listing besitzen – dieses neue Werk sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Selbst ausgefuchsten Profis bietet es noch neue Informationen.
Bestell-Nr. 90481, ISBN 3-89090-481-5
DM 59,– sFr 54,30/öS 460,20















W. Besenthal/J. Muus

Alles über den Plus/4

1987, 373 Seiten
Das Buch enthält übersichtlich gegliedert alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind. Ausgangspunkt ist ein kompletter Basic-Kurs, der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit der Programmiersprache einführt.
Bestell-Nr. 90410, ISBN 3-89090-410-6
DM 39,– sFr 35,90/öS 304,20

W. Besenthal/J. Muus

Alles über den C16

1986, 292 Seiten
Alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind: BASIC-Kurs mit Beispielen, strukturiertes Programmieren, Dateiverwaltung, Grafikprogrammierung, Tips und Tricks.
Best.-Nr. 90385, ISBN 3-89090-385-1
DM 39,– sFr 35,90/öS 304,20

Commodore Sachbuchreihe

Alles über den C64

2. Auflage 1986, 514 Seiten
Dieses umfangreiche Grundlagenbuch enthält neben einem umfassenden BASIC-Lexikon alle Informationen und Tips, die der Spezialist zur Grafik- und Musikprogrammierung benötigt. Mit Anhang zum Betriebssystem GEOS.
Best.-Nr. 90379, ISBN 3-89090-379-7
DM 59,– sFr 54,30/öS 460,20

Ch. Spitzner

ROM-Listing C16, C116, Plus/4

1987, 436 Seiten
Ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Interpreters, Betriebssystems und Monitors. Mit Beschreibung der wichtigsten Kernal-Routinen, Zero-Page-Adressen und Schnittstellen.
Best.-Nr. 90425, ISBN 3-89090-425-4
DM 49,– sFr 45,10/öS 382,20

H.-R. Henning

Programmieren mit Amiga-Basic

1987, 348 Seiten, inkl. Diskette
Einführung in die Programmierung des Amiga-Basic: Grafik, Sprites, Sprachausgabe, sequentielle Dateien, Fenstertechnik, Musik, Tips und Tricks.
Dem Buch liegt eine 3½"-Diskette mit über 100 Programmierbeispielen bei.
Hard- und Software-Anforderungen:
Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512 Kbyte Arbeitsspeicher, gegebenenfalls ein grafikfähiger Matrixdrucker und ein Joystick. Amiga-Basic von Microsoft.
Bestell-Nr. 90434, ISBN 3-89090-434-3
DM 59,– sFr 54,30/öS 460,20

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

801123

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

STORY

Atari Games: Von Anfang an (Teil 3)

Wie entsteht ein Spiel-Automat? Warum sind diese Automaten eigentlich Heimcomputern überlegen? Der dritte und letzte Teil der Atari-Story gibt Antwort.

Im Sommer 1987 konnten wir bei einem Amerika-Besuch hinter die Kulissen von Atari Games gucken. Linda Benzler und Chris Downend zeigten uns, wie Spielautomaten programmiert und hergestellt werden. Außerdem gaben Sie einige interessante Kommentare über Atari Games und die Spielhallen-Szene im allgemeinen.

Wie in der letzten Folge erwähnt, wurde Atari Games 1984 vom japanischen Automaten-Hersteller Namco aufgekauft. Doch trotzdem blieb bei Atari vieles beim alten. Namco schreibt Atari nicht vor, was für Automaten gemacht werden müssen, und drängt Atari auch keine japanischen Geräte auf. Vielmehr tauschen die beiden untereinander die Automaten aus, denen auf den jeweiligen Märkten gute Chancen eingeräumt werden. So gibt es fast alle Namco-Automaten unter dem Atari-Label in den USA und Europa zu finden. Die amerikanischen Namco-Automaten werden auch bei Atari hergestellt, Namco übernimmt die Produktion der für Japan bestimmten Atari-Automaten.

Daß dies keine Zwangsehe ist und es durchaus mal zu einem Seitensprung kommen kann, wird dadurch bewiesen, daß Atari auch Automaten von anderen Firmen im Angebot hat. So vertreibt Atari in Amerika das Basketball-Spiel »Dunk Shot« von Namco-Konkurrent Sega.

Das Wichtigste und Interessanteste bei Atari ist aber immer noch die Automaten-Entwicklung. Chris Downend, Chef einer von zwei Entwickler-Truppen, erzählte uns, wie der Zeitplan eines typischen Atari-Automaten aussieht:

»Einmal im Jahr veranstalten wir ein großes Entwickler-Treffen mit allen Programmierern, Hardware-Designern, der Marketing-Abteilung und allen anderen an der Entwicklung beteiligten Mitarbeiter. Dort diskutieren wir neue Spielideen, die in der nächsten Zeit verwirklicht werden sollen. Wenn uns eine Idee brauchbar erscheint, entsteht zu diesem Zeitpunkt eine meist zwei Seiten lange Kurzbeschreibung des Projekts.

Der nächste Schritt ist, daß wir uns aus all den Kurzbeschreibungen die Projekte rauspicken, die am vielversprechendsten aussehen und die wir mit unseren Programmierern realisieren können. Einige Monate darauf folgt das »Project Initiation Package«, ein riesiges Bündel Papier, das das Spiel so gut wie möglich beschreibt. Hier arbeiten Designer, Programmierer, Grafiker und Sound-Spezialisten schon sehr eng zusammen. In diesem Papier sind handgemalte Bildschirm-Darstellungen zu sehen, Beschreibungen aller Sound-Effekte, technische Zeichnungen der Steuerelemente, Vorschläge für einen Gehäuse-Entwurf. Außerdem wird festgelegt, welche Hardware wir benötigen und wie teuer die Entwicklung wird. Das Paket beschreibt den Automaten so gut, als wäre er schon fertig. Bis dahin ist aber noch kein einziges Bit programmiert. Dann wird erst in einer weiteren langen Konferenz entschieden, ob wir das Spiel tatsächlich machen wollen. Es sind schon öfter Projekte in diesem fortgeschrittenen Stadium abgebrochen worden.

Danach kann es bis zu einem Jahr dauern, bis unsere Programmierer eine erste Version des Automaten fertiggestellt haben. Manchmal arbeiten sie mit einer völlig neuen Hardware, neuen Prozessoren, neuer Grafik-Elektronik. Sie haben nur verhältnismäßig wenig Zeit, sich in den neuen Computer reinzuarbeiten, denn das Projekt muß zu einem bestimmten Zeitpunkt fertig werden.

Sind Programm und Hardware des Automaten fertig, wird er ausgetestet. Zu diesem Zweck stellen wir Prototypen in einige Spielhallen in der Nähe und beobachten, wie die Spieler das Gerät aufnehmen. Wenn diese Leute Verbesserungsvorschläge haben, versuchen wir, diese umzusetzen. Wenn es den Leuten überhaupt nicht gefällt, dann vergessen wir die ganze Sache und fangen mit etwas Neuem an. Es käme uns viel teurer, ein paar tausend Automaten zu bauen, mit denen dann keiner spielt, als einfach zu sagen: Begraben wir's.

Alles in allem benötigt ein Automat von der ersten Idee bis zum fertigen Test-Gerät etwa ein bis zwei Jahre. Deswegen lassen wir uns nur sehr ungerne in die Karten gucken, was wir gerade Neues produzieren. Wenn uns jemand eine Idee wegschnappen würde, bevor wir den Automaten fertig haben, würden wir eine ganze Menge Geld verlieren.«

Nach diesem langen Monolog können wir Chris gezielte Fragen über die Hard- und Software der Spielautomaten stellen.

Spielautomaten beeindrucken am meisten durch ihre überlegene Technik. Sound, Grafik und nicht zuletzt Prozessor-Leistung übertreffen die typischen Heimcomputer um Klassen.

Der Sound in einem Atari-Automaten wird mit drei verschiedenen Baugruppen erzeugt. Die eine Baugruppe beschäftigt sich mit der Sprache und den digitalisiert klingenden Geräuscheffekten. Diese Sachen werden nicht einfach digitalisiert und wieder abgespielt, wie beispielsweise auf einem Amiga. Im Automat ist ein spezieller Soundchip, der die digitalisierten Daten besonders packt und bearbeitet. So benötigt man für eine Sekunde sehr gut verständlicher Sprache nur 2 KBit (entspricht etwa einem viertel KByte). Für den technisch interessierten Leser: Das Pack-Verfahren heißt LPC – Linear Predictive Coding.

Für die Musik und viele andere Sound-Effekte verwendet man FM-Synthese-Sound-Chips von Yamaha, wie sie auch in handelsüblichen Synthesizern zu finden sind. Einfache Sound-Effekte werden jedoch von einem kleinen Chip übernommen, der schon seit über zehn Jahren treu seinen Dienst tut: Pokey. Er sorgte schon im Atari XL/XE für den Sound und wird heute noch von Atari Games verwendet. Alles in allem hat ein typischer Atari-Automat mindestens vier bis acht Sound-Kanäle – in Stereo, versteht sich.

Als wir die Entwickler von

Exklusiv in Power Play: Die allererste, voll funktionstüchtige Prototyp-Platine von »Gauntlet«. Leider sind auf dem Foto die vielen nachträglich gelöteten Drähte nicht zu sehen.



Atari nach dem Grafik-Chip fragen, ernten wir nur Lachen und kurz darauf eine klare Antwort: Ein Spiel-Automat hat gar keinen Grafik-Chip! Klar, daß das Bild des Automaten irgendwoher kommen muß. In einem normalen Computer übernimmt ein einzelner spezieller Chip diese Aufgabe. Nicht so bei den Automaten von Atari. Hier legt man auf besondere Eigenschaften Wert, die zur Zeit kein einzelner Videochip bieten kann. Deswegen befindet sich im Automaten eine ganze Video-Elektronik, die aus mehreren Dutzend Chips besteht. Diese Elektronik ist wiederum in einzelne spezielle Baugruppen aufgeteilt. Da gibt es zum Beispiel eine Sprite-Elektronik, die in der Lage ist, Hunderte von Sprites gleichzeitig darzustellen. Um genau zu sein: In acht Rasterzeilen werden bis zu 50 Sprites verarbeitet; da der Bildschirm normalerweise mindestens 200 Rasterzeilen hat, sind das maximal über 1000 Sprites gleichzeitig.

Eine weitere Baugruppe beschäftigt sich mit dem Hintergrund, vor dem sich die Sprites bewegen. In der Fachsprache von Atari heißt der Hintergrund »Playfield«. Ein Playfield besteht normalerweise aus 8 x 8 Punkte großen »Megapixeln«. Diese Struktur ist vergleichbar mit dem veränderbaren Zeichensatz eines Commodore 64 oder Atari XL. Die Playfields dürfen um einiges größer sein als der Bildschirm und werden von der Elektronik automatisch stufenlos gescrollt. Auch bei einem 3D-Spiel wie »Roadblasters« wird das dreidimensionale Bild der Rennstrecke wie aus Bauklötzchen mit Mega-Pixels aufgebaut.

Zum Thema Farbenpracht: Jedes der über 1000 Sprites und jeder Mega-Pixel des Playfields kann 16 verschiedene, von den anderen Sprites und Mega-Pixels völlig unabhängige Farben annehmen. Die Farbpalette besteht aus mindestens 4096 Farben, bei Geräten der neuen Generation sind es sogar noch mehr.

Die Grafik-Auflösung der einzelnen Automaten variiert. »Indiana Jones« oder »Road Runner« kommen mit einer Auflösung von 320 x 256 Bildpunkten aus. Bei Atari werden diese Geräte auch als System 1-Geräte bezeichnet, denn diese Automaten lassen sich innerhalb kürzester Zeit umrüsten. Mit ein paar neuen ROMs, und ein paar Aufklebern macht man aus »Marble Madness« »Road Blasters«. Die Automaten der System 2-Serie wie »Paperboy« arbeiten sogar mit der Auflösung von 512 x 384.



Ein typischer Arbeitsplatz eines Atari-Programmierers. Hier werden gerade die letzten Details von »A.P.S.« programmiert.

Die Grafiker von Atari, die diese enorme Hardware-Power ausnützen wollen, arbeiten zum Malen ihrer Bilder und Sprites mit handelsüblichen Heimcomputern. So findet man auf dem Arbeitsplatz vieler Grafiker einen Atari ST. Mit diesem Computer werden Sprites und Mega-Pixels entworfen. Die Grafik von »Gauntlet« und »Gauntlet II« wurde beispielsweise zum großen Teil auf dem ST gezeichnet. Besitzer des Programms »Neochrome« kennen vielleicht das Gauntlet-Titelbild von Atari-Games-Grafiker Alan Murphy. Dies ist nicht nur ein Demo, sondern die Original-Vorlage für den Automaten.

Das wirft natürlich einige weitere Fragen auf: Wie kommt die Grafik vom ST in den Automaten? Auf was für einem Computer werden überhaupt die Automaten-Spiele programmiert?

Atari Games verwendet in seinen Automaten einen T11-Prozessor von Digital mit einer Taktfrequenz von etwa 7 Megahertz. Dieser Chip ist noch leistungsfähiger als ein 68000, der im ST oder Amiga zu finden ist. Die T11-Serie findet schon seit Jahren Verwendung in den VAX-Computern, die als teure aber leistungsfähige Arbeitspferde für jeden Bedarf angesehen werden.

Auch Atari hat einige VAXen. Vier Stück tun schon seit einigen Jahren ihren Dienst im Computerraum von Atari, zwei brandneue MicroVAXen sind kürzlich dazugekommen. Diese Computer werden für so ziemlich alles eingesetzt, wofür man Computer benutzen kann: Buchhaltung, Lagerverwaltung, Auftragsbearbeitung und Spiele-Programmierung.

Daß Programmierer Nachtmenschen sind, ist kein Geheimnis. Programmierer kommen niemals vor dem späten Nachmittag ins Büro und bleiben dann bis in die frühen Morgenstunden vor dem Monitor. Doch bei Atari Games kann jeder Programmierer sofort eine logische Begründung für diese Arbeitszeiten liefern: Über Tag laufen die Buchhaltungsprogramme, und den Spiele-Entwicklern steht nur ein kleiner Teil des Computersystems zur Verfügung. Nachts hingegen werden die VAXen nur von den Entwicklern benutzt; deren Programme laufen jetzt wesentlich schneller ab. Und die Programmierer legen auf hohe Arbeitsgeschwindigkeit viel Wert: Zur Zeit werden alle Automaten in der Sprache »C« programmiert. Das Übersetzen der Programme in für den T11-Prozessor verständliche Instruktionen, kurz auch »compilieren« genannt, würde tagsüber viel zu lange dauern. Nachts hingegen ist das eine Sache von wenigen Minuten.

Nachts wird die VAX frei

Compiliert werden muß oft. Die Automaten-Programme sind nämlich sehr umfangreich; sie benötigen weit über 100 KByte. Grafik und Sound zählen nicht mit, es handelt sich nur um das reine Programm.

Und wie kommt das Programm nun in den Automaten? Um diesen Vorgang zu beschreiben, fällt uns nur ein Wort ein: abenteuerlich. Das VAX-System ist nämlich indirekt mit einem Prototyp-Automaten verbunden. Normalerweise werden in einen Automaten ja ROMs mit dem Programm und den Grafik- und Sound-Daten eingesetzt. Nun können die Programmierer aber nicht wegen jeder kleinen Änderung neue ROMs herstellen lassen. Deswegen wird anstelle der ROMs eine ROM-Simulations-Platine eingesetzt. Diese Platine wird von der VAX mit dem compilierten Programm sowie den Grafik- und Sound-Daten gefüttert. An der VAX hängen zusätzlich die Terminals der Programmierer, an denen programmiert wird, sowie die anderen Computer, die für das Zeichnen der Grafik und das Digitalisieren der Sounds benötigt werden. Anders als bei einem C64, bei dem alles in einem Computer steckt, ist hier die Software-

Entwicklung auf einen ganzen Berg von Geräten verteilt, die zusammen einige hunderttausend Mark kosten. Eines unserer Bilder zeigt den Kabel-Verhau, der bei solch komplexer Verdrahtung entsteht.

Da wir hier unter den Experten für Automaten-Spiele sind, beginnen wir, noch ein paar allgemeinere Fragen über den Arcade-Markt zu stellen, bei denen wir erschöpfend Antwort bekommen.

Was war eigentlich aus den Laserdisc-Automaten geworden? Vor fünf Jahren galten diese Geräte als das Nonplusultra der Technik; Fachleute meinten gar, daß die Automaten mit normaler Grafik nun tot seien, und daß den Filmen vom Laserplattenspieler die Zukunft gehören würde.

Laserdisc-Legende

Die Antwort der Atari-Techniker leuchtet ein: Bei all der Euphorie wurde übersehen, daß die Laser-Plattenspieler sehr fehleranfällig sind. Die präzise Optik hielt dem Spielhallen-Betrieb meist nicht stand, die Geräte mußten dauernd repariert werden, waren länger kaputt als in Betrieb. Deswegen waren Aufsteller bald nicht mehr an den Laser-Automaten interessiert, so daß diese schnell wieder aus den Spielhallen verschwanden.

Atari ist sehr vorsichtig, wenn es darum geht, neue Produkte zu entwickeln. Kein Wort darf an die Öffentlichkeit dringen, damit niemand die Ideen von Atari aufgreift und früher mit einem entsprechenden Automaten auftaucht. Ist die Lage in diesem Markt denn wirklich so schlimm?

Der Ideen-Klau ist wirklich das Schlimmste in der Automaten-Branche. Bei den sehr hohen Entwicklungskosten muß man total sichergehen, daß niemand anderer zuvorkommt. Denn die erfolgreichsten Spiel-Automaten lebten einzig und allein von der neuartigen Idee, die dahintersteckte, und nicht so sehr von der technischen Ausführung.

Andere Firmen werden sogar durch Software-Piraterie bedroht: Es gibt tatsächlich Platinen-Piraten, die aus einem Automaten die ROMs klauen und billige Kopien dieses Automaten anbieten können. Von solchen Machenschaften sind aber nur die Firmen bedroht, die stets dieselben Standard-Platinen verwenden, die leicht nachzubauen sind. Bei Atari ist man sicher, daß so etwas nicht passieren kann, denn die Automaten verwenden eine Menge neu entwickelter Spezial-Chips.

Ist man bei Atari eigentlich zufrieden mit den Heimcomputer-Umsetzungen der Automaten? Hat man Einfluß auf die Qualität der Umsetzung?

Richtig zufrieden ist man bei Atari nur mit wenigen Umsetzungen. Allerdings sind die Entwickler auch oft genug erstaunt, was alles aus den kleinen Heimcomputern rausgekitzelt wird. Einen richtigen Einfluß auf die Konvertierungen hat man nicht. Ist eine Lizenz für eine Umsetzung erst einmal vergeben, kann die Software-Firma beinahe machen, was sie will. Wenn diese Firma dann aber zuviel Mist baut, würde man sich bei Atari schon mal überlegen, ob diese Firma noch weitere Lizenzen erhält.

Firmen wie Sega beeindrucken Automaten-Spieler im Augenblick durch ausgefuchste, sich bewegende Automaten wie »Afterburner«, »Space Harrier« und »Out Run«. Atari hält sich bei solchen hydraulischen Mätzchen zurück. Der Grund sind die hohen Produktionskosten für einen Automaten mit Hydraulik. Ein Aufsteller muß mehrere zehntausend Mark für einen solchen Automaten hinblättern. Atari hält die Preise bei seinen Geräten lieber gering, damit sich auch kleinere Aufsteller mehrere Automaten leisten können.

In den nächsten Monaten steht einiges von Atari ins Haus. Angepeilt ist, im Jahr etwa sechs Automaten aus eigener Produktion in die Spielhallen zu bringen. Darunter werden viele Titel mit neuen Spielideen sein. Aber getreu dem Trend von »Arkanoid« und »Super Qix« wird man in Zukunft auch alte Spiele mit neuen Ideen und besserer Grafik aufpäppeln. Was da alles genau vorbereitet wird, wurde uns natürlich nicht verraten. Das Versprechen, über die neuesten Automaten Informationen für die Power Play-Leser zu bekommen, haben wir aber mit nach Hause genommen. (bs)

Inserentenverzeichnis

Activision	13, 83
Ariolasoft	21, 45, 115
CBS	65
Complay	112
Computer Shop, Lüchow	59
Computer Shop, München	57
Computer Shop, Nürnberg	99
Computing & Sound	65
Dreeser	51
Electronic Arts	26/27, 31, 43
Fun Tastic	80
International Software Köln	51
Joysoft	61
Kingsoft	2, 116
Korona Soft	37
Markt & Technik Buchverlag	7, 49, 89, 103, 109
Mediencenter Rothholz & Möller	99
Micro Partner	11
Müller	51
Radio Weiss	112
Rushware	17, 40, 73, 76/77, 87
Soyka	93
T.S. Datensysteme	51



Archon

Egal, ob auf C64, Atari XL oder Amiga: »Archon«, die Kreuzung aus Schach- und Actionspiel überzeugt auf jedem Computer.

Du bist der Mächtigste der Mächtigen. Du bist der Archon. Dein Imperium reicht so weit wie das Firmament. Doch selbst für dich ist das Leben nicht allzu einfach. Denn irgendwo da draußen, in einem anderen Universum, gibt es einen zweiten Archon. Und er will dein Imperium.

Es wird eine Schlacht geben. Der Ausgang der Schlacht entscheidet, wer der einzig wahre Archon ist. Du sammelst deine besten Krieger um dich und nimmst Aufstellung auf dem Schlachtfeld, einem Spielbrett mit kosmischen Ausmaßen.

»Archon«, gehört zu den absoluten und unerreichten Klassikern der Computerspiele. Es verbindet Jahrtausend alte Elemente des Schachs und anderen Brettspielen mit der jüngsten Technologie der Action-Spiele.

Gespielt wird auf einem Brett mit neun mal neun Kästchen. Die beiden Spielparteien, Licht und Dunkel, haben ihre Figuren auf jeweils einer Längsseite aufgestellt. Wie beim Schach können die Spieler nacheinander eine ihrer Figuren bewegen. Wenn eine Figur auf das Feld einer anderen zieht, wird dies nicht einfach vom Brett genommen. Vielmehr wird das Feld auf dem Bildschirm vergrößert, Angreifer und Verteidiger müssen jetzt um das Feld kämpfen. Nach Ablauf dieser Action-Szene, die von beiden Spielern höchste Konzentration erfordert, verschwindet der Verlierer, der Gewinner darf auf dem Feld stehenbleiben.

Ziel der beiden Parteien ist es, entweder alle Figuren des Gegners zu schlagen oder alle fünf Kraft-Punkte zu besetzen, die sich auf dem Spielfeld befinden. Da jede Partei total andere Spielfiguren als der Gegner hat, bilden sich immer neue spannende Duelle. Und mit etwas Glück, Geschick, Zauberei und taktischem Einsatz kann ein kleiner Troll sogar eine mächtige Valkyre zu Fall bringen.

Der Zauberer jeder Partei kann bestimmte Zaubersprüche ausführen. Angeschlagene Figuren können geheilt werden, andere werden über das Brett teleportiert oder gar bewegungslos eingesperrt. Außerdem ändern einige Felder des Brettes nach jedem Spielzug ihre Farbe. Die Farben beeinflußen die Stärke der Spielfiguren: je dunkler ein Feld ist, desto mächtiger ist eine darauf stehende dunkle Figur und umgekehrt.

Neben dem spannenden Spiel zu zweit ist auch ein Match gegen den Computer möglich. Dieser ist nicht einfach zu schlagen. Bis tief in die Nacht (oder gar den frühen Morgen) spielt man Archon aber meist nur mit einem menschlichen Gegner. Dann folgt nämlich Revanche auf Revanche auf Revanche...

(bs)



Die Amiga-Version bietet aufgepeppten Sound

Die C64-Version ist schon fast fünf Jahre alt

Kamikaze auf dem Schachfeld

Wie kommt man nur auf die Idee, ein Schachspiel mit Action-Szenen zu programmieren? Die drei von »Freefall«, die Schöpfer von Archon, hatten mehrere Ideen-Lieferanten.

Jon Freeman, Spiele-Experte, Schöpfer von vielen Fantasy-Spielen (ohne Computer) und Autor mehrerer Bücher über Brettspiele, nahm einmal an einem Schachspiel teil. Die Figuren waren Menschen, Jon spielte den Königsbauern. Wenn eine Figur eine andere schlagen wollte, wurde gekämpft. Jon konnte in einem wahnwitzigen Kamikaze-Angriff einen viel mächtigeren Springer mit in den »Tod« reißen.

Auch Paul Reiche III, ein Fantasy-Experte, mag Schach. Aber er verliert oft, denn er kann sich nach eigener Aussage nicht länger als 30 Sekunden auf einen Zug konzentrieren. Er wollte Schach schneller machen, mit Geschicklichkeits-Aspekten versehen.

Beide erinnerten sich an den Film »Krieg der Sterne«, wo in einer Szene ein holographisches Schachspiel zu sehen ist, auf dem Monster gegeneinander kämpfen. Hinzu kam das Hintergrund-Wissen aus Hunderten von Fantasy-Rollenspielen, -Romanen und -Filmen, um Handlung und Figuren auszudenken.

Programmiererin Anne Westfall fügte schließlich die Ideen und Konzepte der beiden zu einem Spiel zusammen, programmierte es in nur sechs Monaten. Es gibt keinen Streit, wenn Anne sagt, sie habe Archon gemacht. Am meisten stolz ist sie darauf, daß man beim Spielen von Archon total vergißt, daß es ein Computer-Spiel ist. Wir geben ihr Recht.

(bs)





Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 21. März 1988



Zentnerweise Spiele-Tests

Die neuen Computerspiele-Tests dürfen auch in der nächsten Ausgabe nicht fehlen. C64-, ST-, Amiga-, Schneider- und PC-Fans werden im Test-Teil viele Besprechungen für ihre Computer finden. Im Bild seht Ihr rechts U.S. Golds »Rolling Thunder« für den CPC.

Automaten-Action

Spielhallen-Trends stehen im Mittelpunkt der nächsten Power Play. Wir besuchten die Internationale Automaten-Messe in Frankfurt, auf der die neuesten Spielhallen-Maschinen zu sehen waren. Darunter sind bestimmt viele Titel, die für Heimcomputer umgesetzt werden.



Erde retten leicht gemacht

Beim neuen Sega-Cartridge »Global Defense« haben Sie alle Joypads voll zu tun, um die Erde vor Raketenschauern zu behüten. Nintendo-Fans dürfen sich auf das Autorennen »Rad Racer« freuen. Im nächsten Videospiel-Teil gibt's natürlich noch viele andere Tests für Sega, Nintendo und VCS.



Außerdem:

Eine ordentliche Portion neuer Spiele-Tips, POKEs und Karten ★ Lucasfilm Games präsentiert die Simulation »Strike Fleet« ★ »Black Lamp« – das neue ST-Spiel der »Star Trek«-Programmierer ★ Wettbewerbe ★ Stories ★ Starkiller ist gelandet: Die Galaxis fiebert der nächsten Folge entgegen.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

Art-Director: Friedemann Porscha

Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg),
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Titelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design
Titelrealisation: Heinz Rauner

Fotografie: Jens Jancke

Layout: Erich Schulze (Chef-Layouter) Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Gesamt-Anzeigenverkaufsleiter: Ralph Peter Rauchfuss

Anzeigenverkaufsleitung: Alexander Narings

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (07 11) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV Graphische Betriebe, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

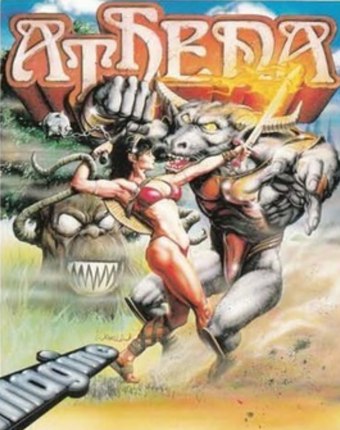
Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

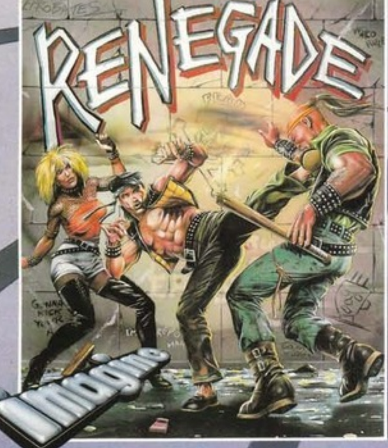
COIN-OP news

Alle Produkte mit deutscher Anleitung

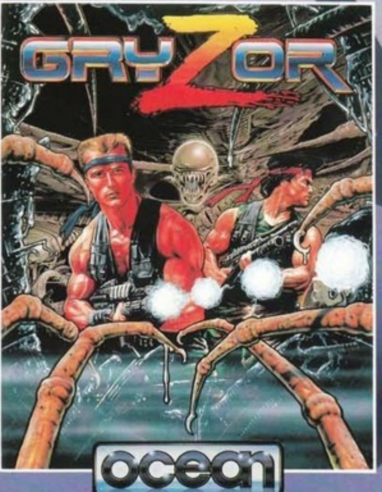
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen.



Entführung ins Land der Schrecken!
Fremd und gefährlich ist das Horror-Land, in das die bildschöne Prinzessin Athena entführt wurde! Doch sie wird sich rächen… Das Blut von 100 Samurais fließt in Athenas Adern. Es gibt ihr die Kraft und den Mut, das Böse zu besiegen!



Denn sie wissen nicht, was sie tun!
Die Abenddämmerung beginnt, und Sie befinden sich auf dem Weg zu einem aufregenden Rendezvous. Nur – Sie sind nicht allein! Mit der Dunkelheit kommt die Halbwelt auf die Straßen. Skrupellose Outlaws, die nur ihre eigenen Gesetze kennen. Die Liebste wartet – stellen Sie sich der Gefahr!



Werden Sie Gryzor, der kampferprobte Held, auf seinem Feldzug gegen grausame Geschöpfe fremder Welten. Gefahren lauern überall… Doch nichts kann Sie aufhalten, sich auch dem letzten Kampf zu stellen, der Konfrontation mit der Verkörperung des Bösen!



2x16=32

COMPUTER BIT TITEL

Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur KINGSOFT bieten!





IRIDON

Unser neuester Action-Renner für den AMIGA. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt.
Für AMIGA.





EMETIC SKIMMER

Ihre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausstattung durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn zu zerstören. **Für AMIGA.**

49.95



MIKE - THE MAGIC DRAGON

Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der vom Professor Dragan Drachenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht.
Für AMIGA.





TERRA NOVA

Hervorragendes Weltraumspiel mit weich scrollender, schön gezeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Gegnern.
Für ATARI ST.



Weitere KINGSOFT-Hits für AMIGA

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	QUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

Weitere KINGSOFT-Hits für ATARI ST

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	29.95	SPACE PILOT	29.95
KARATE MASTER	29.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUIWI	49.95	WILLY THE KID	29.95

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. *Grauimporte haben keine deutsche Anleitung!* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für AMIGA und ST - am besten sofort unseren **kostenlosen Gesamt-Katalog** anfordern!



SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY



GRÜNER WEG 29 · D-5100 AACHEN
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:





KARSTADT computer-center

TOYS "R" US

RATIO

VOBIS